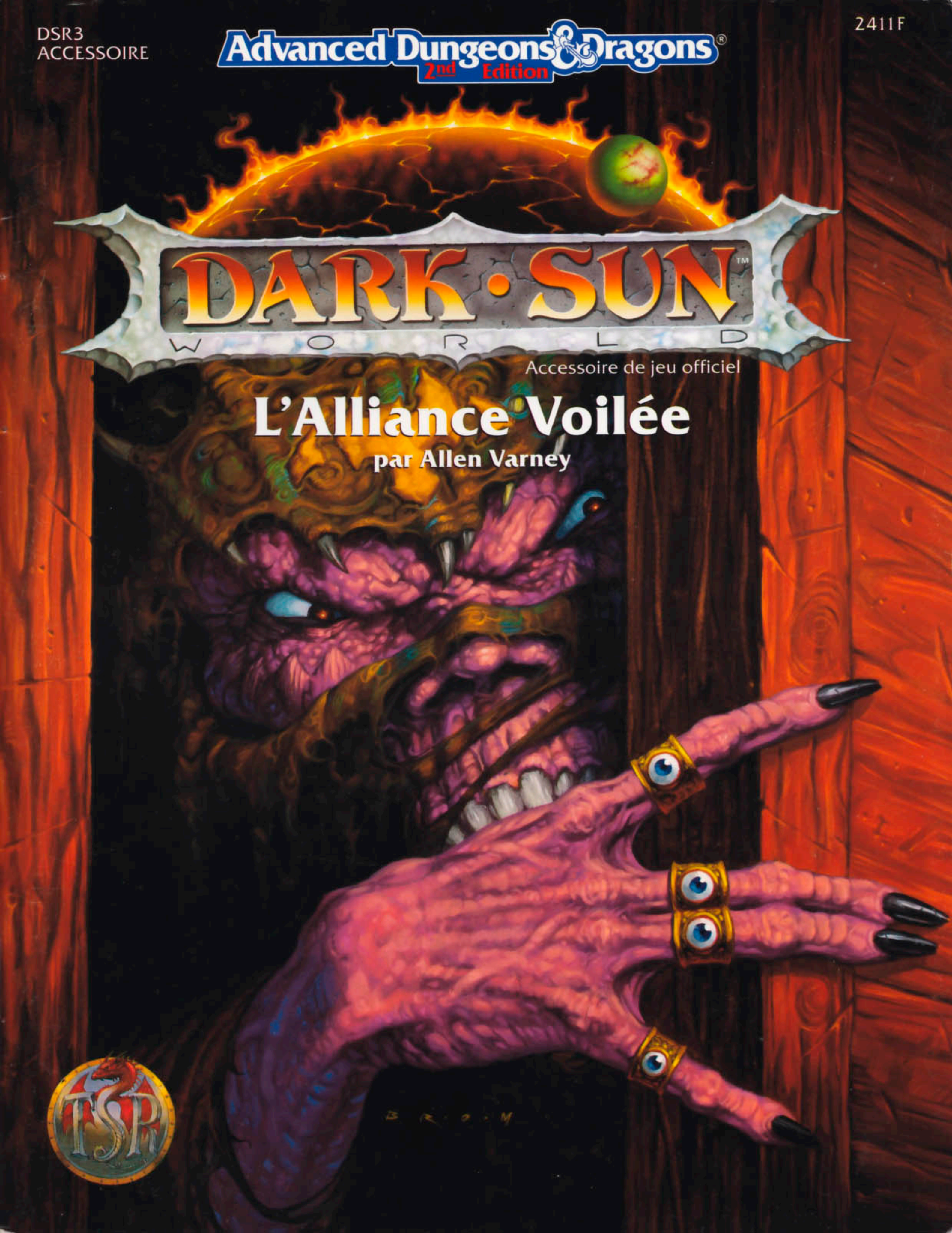
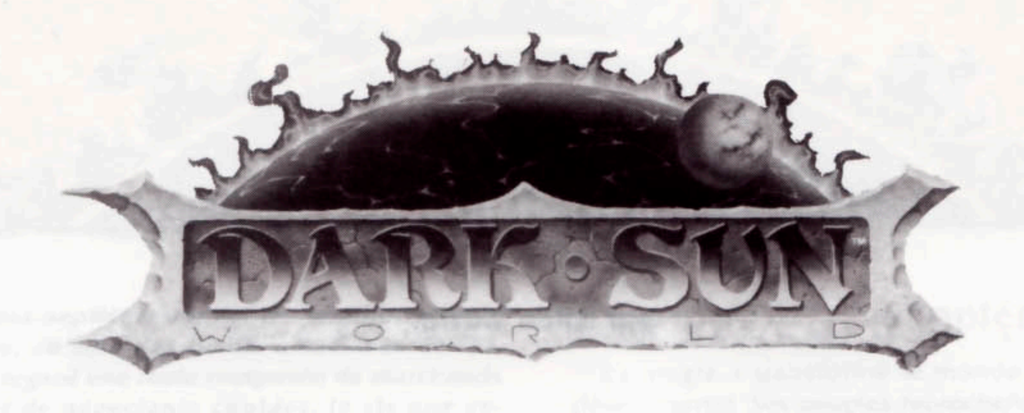

DSR3
ACCESSOIRE
Advanced Dungeons & Dragons
2nd Edition
2411F
DARK·SUN
WORLD
Accessoire de jeu officiel
L'Alliance Voilée
par Allen Varney
TSR



L'Alliance Voilée

Recueil d'informations pour DARK SUN

par Allen Varney

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147
USA



TSR Ltd.
120 Church End
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

ISBN 1 873799 78 0

2411F

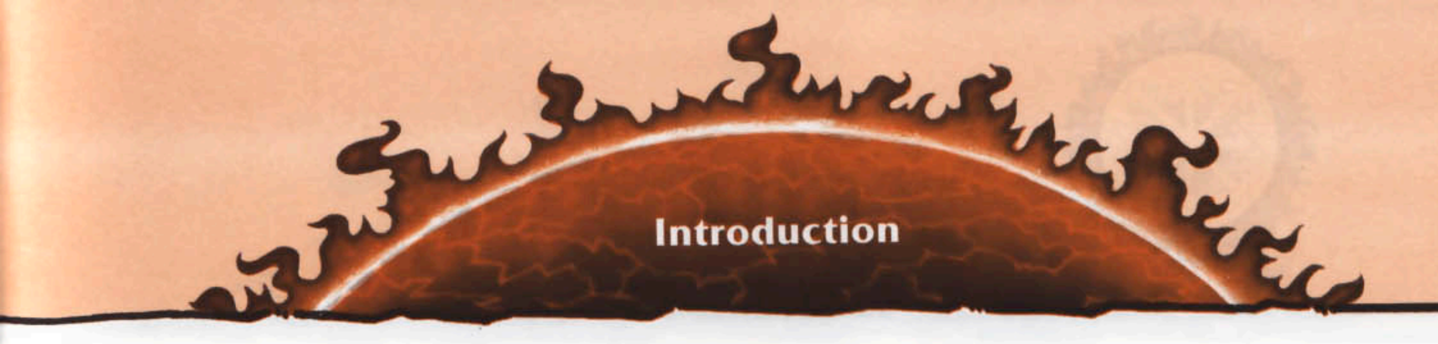
L'Alliance Voilée

par Allen Varney

Table des Matières

Crédits

Conçu par Allen Varney
Révisé par Doug Stewart
Coordination du projet par Timothy B. Brown
Cartography par Diesel
Composition par Tracey Zamagne
Production graphique par Sarah Feggestad
Illustration de couverture de Brom
Illustrations intérieures de Tom Baxa
Remerciements particuliers à Warren Spector, Rick Swan, Don Webb
Traduction de Marc Gazo
Correction/Révision de Luc Masset, Hexagonal



Lors de ma septième année, ma famille visita le marché elfe, au sein des taudis à esclaves de Tyr. Perçant du regard une foule composée de marchands hautains et de négociants cupides, je vis une escouade des soldats du Roi Kalak aller de tente en tente.

Le bazar était bondé et les gens aussi serrés que des kanks engoncés dans leur harnachement. Pourtant, ils firent grand place à la patrouille. L'un des soldats remarqua une femme vieille et frêle, vêtue de soies raamish. Il poussa un cri et le chef, un mûl à la forte carrure, la saisit.

— Où est-il ? demanda-t-il sur un ton de commandement. Quel est le mot de contact ?

Autour de moi, la foule se tut brusquement. Je pouvais sentir la tension qui les habitait, et l'hostilité qu'ils éprouvaient pour la patrouille.

— Un jour ou l'autre... murmura l'un d'eux, mais un de ses compagnons le fit taire.

La femme parla, utilisant une langue que je crus étrangère. Ses paroles résonnèrent étrangement. L'air du marché était immobile et chargé d'énergie, tel le calme qui précède la tempête. Puis elle s'éloigna en boitillant. Les soldats restèrent figés tels des souches, mais ils ne purent réprimer un tressaillement. J'aperçus la tente d'un marchand de plantes sise derrière les soldats ; les plantes vertes tressaillaient pareillement.

La femme parla de nouveau tout en marchant, grommelant des mots qui, pourtant, portaient nettement. L'air se mit à onduler autour d'elle, formant des rides semblables à celles que produit l'air sur la ligne d'horizon. La tache floue disparut dans la foule.

Je vis un poing puissant s'élever, puis un autre, puis plus rien. Elle poussa un cri. D'autres l'attaquèrent. Autour de moi, les gens vociféraient, s'encourageant les uns les autres.

— Sorcière ! psalmodiaient-ils. Tuons la sorcière !

Le temps que les soldats se réveillent, la foule lui avait déjà infligé le coup de grâce, ou pis encore. La mort de la magicienne ne contenta pas la multitude et le corps de la femme subit d'autres outrages. Tous poussèrent un cri de joie lorsque le chef mûl s'exclama :

— Nous allons la prendre et la brûler !

De toute ma vie, ce fut la seule occasion que j'eue de voir une foule acclamer les gardes de Kalak. Pour la première fois, je vis la magie d'un sorcier à l'œuvre... et j'en compris le danger.

À propos de ce supplément

La magie a transformé le monde d'Athas en un désert mortel. Ses peuples reprochent aux magiciens de tous bords (profanateurs et préservateurs) d'en avoir provoqué la ruine, et ces récriminations sont également teintées de mépris.

Pour se protéger d'une haine quasi-universelle, les bons sorciers d'Athas et leurs alliés ont créé des organisations secrètes qui portent le nom générique d'Alliance Voilée.

Ce recueil d'informations décrit l'Alliance dans le contexte d'une campagne pour DARK SUN™ : ses secrets, ses membres éminents, ses activités et son rôle dans les aventures. Des sections séparées détaillent chacune des Alliances des sept cités-États et contiennent quelques informations supplémentaires sur les cités-États elles-mêmes, complétant ainsi la boîte de DARK SUN. Ces renseignements vous aideront à étoffer des aventures se déroulant dans les cités-États et ce, même si vos scénarios ne concernent pas l'Alliance Voilée.

Vous aurez besoin des livres de règles d'AD&D®, de la boîte de DARK SUN, et du Manuel Complet des Psioniques pour utiliser ce supplément.

Tout ce qui suit est strictement réservé au MD ! Joueurs, cessez votre lecture dès à présent !

Concepts clés

Comme vous lirez ce livre, gardez les notions suivantes à l'esprit. Elles vous permettront de mieux comprendre les desseins de l'Alliance, tant sur le monde d'Athas qu'au niveau de votre interprétation.

1. Chaque cité-État abrite une Alliance différente.

Les sept Alliances ne dépendent pas d'un groupe confraternel, ne coopèrent pas, et ne possèdent aucun chef commun. Les membres d'une Alliance ne deviennent pas automatiquement ceux d'une autre. Au mieux, les divers groupes se respectent, et peuvent offrir une assistance de politesse à un membre étranger qui arrive en ville.

Par ailleurs, une Alliance compte généralement ses membres par douzaines. Comme un grand nombre d'entre eux maîtrise une magie puissante, une Alliance peut aligner une puissance bien supérieure à ce que sa taille peut laisser supposer.



2. L'Alliance ne nourrit pas de grands idéaux

L'organisation existe avant tout pour faciliter la survie de ses membres préservateurs. Les Alliances distinctes de la Région de Tyr combattent les rois-sorciers et anéantissent les profanateurs mais ce, dans le seul but de subsister. Les membres d'une Alliance poursuivent leurs propres buts, et épousent rarement des causes visant à améliorer les conditions de vie athasiennes. Comme la plupart des habitants d'Athas, les sorciers d'une Alliance estiment que le simple fait de survivre représente une gageure suffisante pour ne pas y ajouter de nouveaux desseins et ennemis potentiels.

3. L'Alliance constitue une excellente prémisse pour toute campagne athasienne se déroulant dans les cités.

Bien qu'elle ne soit pas elle-même héroïque, l'Alliance poursuit des buts qui correspondent souvent à ceux de personnages-joueurs héroïques.

L'organisation combat les profanateurs, les arkhontes et les rois-sorciers alignés sur le Mal. Elle envoie ses membres en quête de sorts, d'objets magiques, et autres articles de ce genre. Elle procède à des sauvetages, libère vivement les prisonniers de leur captivité et interrompt des cérémonies dangereuses. Et qui engage-t-elle pour remplir toutes ces tâches ? Eh oui, les personnages-joueurs.

Tous les personnages bons ou neutres, qu'ils soient préservateurs ou non, peuvent rejoindre une Alliance. Ces organisations ont besoin de toutes les personnes susceptibles de les aider. Elles traitent bien leurs membres "auxiliaires" (ceux dont la maîtrise ne concerne pas la magie), mais les préservateurs bénéficient de traitements meilleurs encore. Par ailleurs, la majorité des missions réalisées pour le compte d'une Alliance requièrent des groupes discrets et petits, d'une taille proche de celle d'une équipe de personnages-joueurs.

Le MD surchargé de travail trouvera en outre un avantage un peu moins évident que les précédents : l'Alliance opère dans un secret absolu. Ses membres eux-mêmes ne connaissent pas l'ensemble de ses opérations. Si votre raison d'envoyer les héros à l'aventure n'a aucun lien avec votre intrigue principale, peu importe. L'Alliance vous donne la bonne excuse de vouloir garder ses raisons secrètes !



Chapitre 1 : L'Alliance – vue d'ensemble

Il n'existe pas de grande Alliance Voilée englobant toutes les autres. Au contraire, une Alliance différente détient le pouvoir dans chaque cité-État. Elles remplissent toutes plus ou moins la même fonction, mais opèrent selon un style unique, à l'indépendance fortement marquée.

Dans le texte, nous appelons ces Alliances des "chapitres", souvenez-vous toutefois que ces derniers, pris séparément, ne relèvent d'aucune autorité centrale et dominante.

Bien qu'ils soient indépendants, les chapitres s'accordent une reconnaissance mutuelle et entretiennent des relations certes réservées, mais néanmoins amicales. Ils ont en commun un système de signaux de reconnaissance identique permettant aux réfugiés d'une cité de contacter le chapitre d'une autre cité en toute sécurité. Ils partagent également certains usages et principes, parmi lesquels le maintien du secret et les représailles, la célèbre interdiction de démissionner dont l'Alliance se prévaut. Mais plus important encore, les Alliances obéissent toutes aux Cinq Desseins.

Portée et Motifs

L'Alliance Voilée a pour objet de protéger les préservateurs contre les attaques physiques, mentales et magiques de leurs ennemis : les rois-sorciers, les arkhontes, les profanateurs, les citoyens pris dans leur ensemble, et même le Dragon. Les préservateurs bénéficient automatiquement de sa protection mais pas nécessairement du statut de membre. Les magiciens doivent mériter leur affiliation. D'autres personnages pourront la rallier sous certaines circonstances. Ces membres "auxiliaires" obtiennent également sa protection. Les profanateurs ne peuvent rejoindre l'Alliance. **Seuls des personnages bons ou neutres sont admis.**

Si les organisations entreprennent de nombreuses activités variées, elles n'en servent pas moins ce but relativement restrictif. Lorsqu'un préservateur ou la magie préservatrice sont victimes d'une menace, l'Alliance fait vœu d'opposer une résistance solennelle à cette dernière.

Par contre, les organisations (par opposition à leurs membres distincts) se moquent complètement des menaces affectant les autres personnes. Aucune Alliance ne tentera une action officielle visant, par exemple, à libérer des esclaves ordinaires, à secourir les victimes de catastrophes naturelles, ou à combattre des monstres.

Il existe un chapitre actif de l'Alliance dans chacune des sept cités-États. Il existe également des Alliances mineures, voire des contacts se résumant à une seule personne, dans le village d'Altaruk et quelques autres villages et oasis épars. Ces derniers reçoivent généralement leurs ordres du chapitre de la cité-État la plus proche. Il n'existe aucun chapitre de l'Alliance connu dans la Forêt du Croissant, sur les îles de la Mer Pulvérulente, ni dans les autres endroits lointains.

Taille : Seul le dirigeant d'un chapitre en connaît la taille ; c'est là une conséquence directe du besoin de secret que nourrissent tous les mouvements clandestins. Chaque membre connaît très peu de confrères afin d'éviter qu'il puisse livrer des secrets capitaux s'il vient à être arrêté et interrogé.

Pour être efficace, un chapitre doit généralement comprendre un minimum de quelques douzaines de membres. Dans une cité, ses effectifs pourront dépasser la centaine de personnes. Sa taille véritable ne devrait pas être spécifiée au cours de la campagne. Les magiciens représentent la moitié de ses membres, l'autre moitié étant composée d'auxiliaires et de sympathisants issus d'autres classes de personnage. Le Chapitre 2, "Au cœur de l'Alliance", traite le sujet des auxiliaires en détail.

Les magiciens débutants occupent un rang compris entre le 1er et le 4ème niveau. Un minimum d'un quart des membres du chapitre se situe entre les niveaux 5 et 8. Les magiciens dont le niveau est supérieur au 8ème participent généralement à la direction du mouvement ; sinon, ils occupent le poste d'agent d'élite ou d'émissaire et disposent de leur temps comme bon leur semble. Les groupes auxiliaires de guerriers, de roublards, de psionistes, et de prêtres se répartissent de la même façon.

Activité : Seul le dirigeant d'un chapitre en connaît toutes les activités, si tant est que quelqu'un les connaisse. Nul autre membre n'en perçoit jamais l'aspect global. Les membres de l'Alliance opèrent dans la brume (ou, plus exactement, dans une tempête de sable) ; de temps à autre, ils discernent quelques confrères, une silhouette ombreuse ou deux perdues dans le lointain, mais jamais rien au-delà.

Il arrive que des rapports circulent au sein d'un chapitre : ils cherchent à expliquer certains événements étranges survenus dans la cité-État, mais interviennent généralement après le fait accompli. L'incidence de scènes spectaculaires surprend toute personne autre que celles directement impliquées dans leur conception et exécution. Cette brume pare les aventures de l'Alliance d'un voile de mystère.

De petites occurrences peuvent entraîner de grands effets, et les personnages connaissent rarement les te-



nants et aboutissants de leurs missions avant de les avoir menées à bien.

Buts et doctrines

Les Alliances ont toutes prêté allégeance à un ensemble de cinq buts également appelés "Desseins". Seuls leurs membres connaissent les Cinq Desseins, classés ci-après par ordre de priorité.

Le Grand Dessein : protéger l'Alliance

Dans le passé, ce but signifiait souvent "maintenir le secret". À ce jour, l'Alliance doit sa survie à sa discrétion et à ses agissements indirects. De puissants profanateurs et agents des rois-sorciers sont à la recherche permanente de ses membres, espérant remonter leur trace jusqu'au quartier général du chapitre. Pour empêcher une telle découverte, ces derniers recourent souvent à des mesures sévères, et plus particulièrement aux représailles, la célèbre politique du "démissionner, c'est décéder".

Tandis que les vents du changement balaient Athas, les chapitres de l'Alliance s'interrogent sur la signification du Grand Dessein. Maintenant que le roi-sorcier de Tyr a été déchu, entraînant des conséquences dont les retombées ne sont peut-être pas encore terminées, d'aucuns pensent que le secret ne sert plus les buts de l'organisation. À Tyr, surtout, certains membres font entendre leur désir d'une "Divulgation", soit la révélation publique des activités et de l'existence de l'Alliance.

Ils souhaitent voir la Divulgation s'accompagner d'un enseignement public des différences opposant les préservateurs aux profanateurs. Alors, la grande coupure séparant les préservateurs de la population pourra enfin commencer à se cicatriser.

Le Second Dessein : protéger les préservateurs

L'Alliance Voilée trouve son fondement dans le besoin de protéger les magiciens du Bien contre la colère d'une société qui ne les comprend pas. Malgré les changements qui affectent Athas de nos jours, les citadins continuent de déclarer vils les magiciens, préservateurs inclus. Le Second Dessein reste donc vital.



L'Alliance se consacre à la protection des préservateurs et de leur magie, y compris les magiciens qui ne demandent pas à faire partie de l'organisation.

Parmi les méthodes de protection les plus communément utilisées par l'Alliance on compte :

• **Le droit d'asile.** Chaque chapitre entretient un grand nombre de cachettes réparties autour de sa cité-État. Un membre encourant un danger immédiat peut y trouver abri pour une période d'une heure, d'un jour, ou d'un mois.

• **Le transfert.** Un magicien ou un auxiliaire dont la protection à long terme ne peut être assurée doit quitter la cité-État une fois pour toutes. L'Alliance organise des transferts sûrs et définitifs, et préfère ne pas recourir à la magie afin de ne pas se faire repérer.

• **Les transfuges.** Lorsqu'un magicien venant d'ailleurs lui est confié, le chapitre d'une Alliance peut doter le réfugié d'une nouvelle identité, laquelle s'avérera sûre et permanente. Elle comprend un nom, une maison, un métier, et des certificats de naissance, d'imposition et autres documents frauduleux. Les membres du chapitre pourront user d'illusion ou de sorts de métamorphose pour accélérer la sécurité du transfuge. En général, l'Alliance n'accomplit cette tâche difficile que lorsque les magiciens concernés sont puissants et importants ; elle s'y livre rarement, pour ne pas dire jamais, quand il s'agit de simples auxiliaires.

• **Le recrutement.** Les membres d'un chapitre qui découvrent un novice doué de facultés magiques naturelles et non entraînées peuvent tenter de le recruter pour le compte de l'Alliance. Cette opération délicate comprend une longue période probatoire au cours de laquelle des membres de rang supérieur sondent la recrue afin de déceler tout signe de trahison.

• **L'éducation.** Un magicien qui aurait besoin d'un sort ou d'un objet magique particulier peut contacter l'Alliance. Ses membres pourront le diriger vers un instructeur.

• **Les secours.** Il est rare qu'un ennemi ayant capturé un préservateur l'exécute sans plus attendre. D'ordinaire, il enferme et interroge d'abord le prisonnier. Au cours de cette période qui précède l'inévitable exécution, l'Alliance peut tenter de porter secours au magicien. Elle essaie en premier lieu de soudoyer un garde ou de faire sortir le captif à la dérobée. Si cela échoue, la prochaine étape pourra se traduire par le siège patent de la cellule de confinement. Cette attaque désespérée met le sceau du secret en grand danger et n'est livrée que si le prisonnier s'avère d'une importance exceptionnelle.

Le Tiers Dessein : protéger les auxiliaires

Les "auxiliaires" sont les membres non-magiciens de l'Alliance. Ces guerriers, ces prêtres, ces psionistes, et (à l'occasion) ces roublards et druides, qu'ils soient humains ou non-humains, mettent leurs compétences particulières au service des missions de l'Alliance. Les fondateurs savaient qu'ils devaient offrir protection aux auxiliaires afin de s'en assurer la loyauté et de préserver les compétences nécessaires à la bonne conduite de leurs missions futures.

Si le motif qui sous-tend le Tiers Dessein trahit un cynisme latent, l'Alliance n'en respecte pas moins ses auxiliaires, dont certains parviennent à un statut très élevé.

Le Quatrième Dessein : combattre les profanateurs

Pour certains, les profanateurs incarnent le Mal absolu. Ils estiment que la magie profanatrice est non seulement destructrice mais qu'elle constitue, en outre, une injure à l'univers. Toutefois, la plupart d'entre eux combattent les profanateurs pour des raisons d'ordre pratique.

Les profanateurs actifs attirent une attention indésirable sur les magiciens, une attention hostile qui plus est. La magie profanatrice détériore la terre, la rendant impropre à l'usage de sorts futurs et à toute autre chose. Les profanateurs sont les concurrents des préservateurs lorsqu'il s'agit de trouver des ingrédients de sort et des trésors magiques. Certains chapitres mènent campagne pour détruire les profanateurs et ce, pour des raisons d'ordre idéologique.

Les chapitres évitent presque systématiquement l'affrontement direct avec les profanateurs puissants. L'Alliance attaque généralement les profanateurs de façon détournée :

• **Les campagnes sournoises.** Le peuple d'Athas déteste tous les magiciens quels qu'ils soient. Certains membres de l'Alliance font circuler des rumeurs qui mettent quelques profanateurs à jour et ce, dans l'espoir de provoquer une vindicte populaire. Cette tactique apparaît comme mauvaise à d'autres membres. Son application est sujette à controverse.

• **Les vols.** Par contre, nul membre de l'Alliance ne remet en question la pratique consistant à voler les livres de sorts et les objets magiques des profanateurs. L'Alliance donne toujours sa préférence à un vol dérobé plutôt qu'à l'affrontement direct du propriétaire.



Les dirigeants des chapitres réclament les objets magiques (et récompensent généralement le voleur). En ce qui concerne les livres de sorts volés, ils se contentent de débattre sur la nécessité ou l'inutilité de leur destruction. Les préservateurs ne peuvent utiliser les sorts des profanateurs tels qu'ils sont écrits, mais ils peuvent (rarement) les adapter. Parfois, les dirigeants conservent les sorts des profanateurs dans leur propre bibliothèque. Ils expliquent cette attitude par cette phrase : "Connais ton ennemi".

• **Le vandalisme.** Là où il s'avère impossible de voler, il faut détruire. Les profanateurs percés à jour risquent de voir l'entrée de leur repaire être piégée, leurs aliments empoisonnés, et leur sommeil perturbé par des bruits impromptus provenant de l'extérieur. Un profanateur victime de tels harcèlements finira peut-être par faire l'étalage public de ses facultés magiques ou tout au moins par décider de déménager (notez que le vandalisme auquel se livre l'Alliance n'entraîne jamais la destruction de plantes ou d'animaux).

• **La subversion.** Si un membre découvre un profanateur débutant, le chapitre local contacte souvent ce dernier de façon détournée. Les préservateurs les plus sages emmènent le jeune profanateur dans le désert et discutent du bon usage de la magie dans l'espoir de convertir le profanateur à l'étude de la magie préservatrice.

L'étape suivante est différente d'un chapitre à l'autre. Certaines organisations exigent la conversion immédiate du profanateur et, en cas de refus, l'éliminent ou le rendent incapable de pratiquer la magie. D'autres, plus humaines (ou plus naïves, selon votre point de vue), laissent partir le profanateur sain et sauf dans l'espoir de le voir emprunter la nouvelle voie et rejoindre l'Alliance de son plein gré. "Les membres volontaires sont bien plus efficaces que les membres recrutés de force", disent-ils.

Ces approches obtiennent toutes deux des résultats partiels. La plupart des chapitres décident de la méthode à appliquer au cas par cas. Un chapitre ne tente jamais de subvertir un profanateur dont l'expérience est manifeste (supérieur au 5ème niveau), car il estime que ce dernier s'est définitivement engagé dans la voie des profanateurs (un profanateur converti doit reprendre sa formation au 1er niveau).

• **L'embuscade.** Les dirigeants des Alliances dont l'alignement est neutre peuvent recourir à la ruse pour attirer des profanateurs puissants dans un endroit, choisi à l'avance, où ces derniers subiront une attaque surprise. Les dirigeants réservent cette méthode désespérée aux menaces profanatrices extrêmement dangereuses. Par ailleurs, les chapitres dont les dirigeants sont loyaux bons ont tendance à préférer...

• **Les duels.** Tous les dix ans environ, le dirigeant d'une Alliance loyale s'inquiète tant des pouvoirs d'un profanateur donné qu'il le défie en un duel de magiciens. Les participants à ces affrontements uniques combattent toujours à mort. Un profanateur qui refuse un défi devient la proie d'embuscades et d'autres tactiques.

Les duellistes combattent dans les règles (enfin, c'est le cas de l'Alliance tout au moins).

La personne défiée l'emporte une fois sur trois environ. Si le profanateur est victorieux, il peut partir sans encombre ; en outre, l'Alliance n'édicte aucune vengeance officielle à son encontre. Du point de vue pratique, le profanateur risque de devoir quitter la cité-État assez rapidement, harassé par des représailles officieuses et permanentes.

Le Cinquième Dessein : miner les rois-sorciers

L'Alliance combat également les rois sorciers pour des raisons d'ordre pratique. Seuls les monarques possèdent la force et la volonté nécessaires pour éliminer un chapitre. Les rois et leurs arkhontes sont à l'origine de cette guerre, mais les chapitres sont tous prêts à la poursuivre. En principe, ce dessein exige de renverser les rois. En pratique, cela revient à harceler ces derniers à petite échelle et en permanence.

Cette guerre n'a toujours pas été déclarée. La plupart des chapitres de l'Alliance ont évité de s'attaquer directement aux intérêts des rois, car cela aurait mis la politique du secret en grand danger. Ils ont mené toutes leurs actions de façon indirecte... jusqu'à maintenant. Aujourd'hui, certains chapitres présentent un conflit ouvert comme la contrepartie de la "Divulgation".

Parmi les méthodes les plus communément employées par l'Alliance pour lutter contre les rois-sorciers on compte :

• **La propagande.** Des services spécialisés dans les rumeurs font courir des bruits (dont certains sont véridiques) selon lesquels des esclaves se révolteraient, des arkhontes seraient victime de trahison, et une résistance secrète s'organiserait. Bien entendu, les personnes qui entendent ces rumeurs n'en apprennent jamais l'origine.

• **Le sabotage.** Des arrivages de denrées alimentaires sont mystérieusement avariés, des chariots d'armes quittant l'armurerie pour gagner le palais



voient leurs roues quitter leur essieu et se renversent, des épées et des flèches se brisent, le toit d'un quartier général d'arkhontes s'effondre du fait d'un vice de construction apparent. Tout ceci occupe pleinement les agents de l'Alliance.

• **La trahison.** "L'ennemi de mon ennemi est mon ami." Parfois, les membres de l'Alliance apprennent des informations qui, si elles viennent à être connues, peuvent porter atteinte à un roi-sorcier ; par exemple, le déploiement de son armée en territoire ennemi. L'Alliance transmet ces renseignements anonymes aux personnes les plus à même de les mettre à profit, comme les agents d'un roi-sorcier rival.

Dans la plupart des cas, l'Alliance Voilée estime qu'il est trop dangereux d'infiltrer ou de tenter de corrompre les forces armées d'un roi. La majorité des chapitres s'appuie non pas sur des espions, mais sur des surveillances rapprochées ou des rapports provenant d'alliés sympathiques à leur cause. Les chapitres de Draj et de Raam font exception à cette règle, utilisant une stratégie risquée mais payante : l'infiltration à grande échelle.

Les desseins dans la pratique

Il arrive que les chapitres respectent un dessein par manquement plus que par observance. Le plus souvent, cela se produit lorsque le Grand Dessein entre en conflit avec le troisième : quand les tentatives de secourir un membre sont susceptibles de rompre le sceau du secret.

En pratique, un membre isolé essaie généralement d'opérer ce sauvetage, surtout s'il considère la victime comme un congénère digne d'estime. Il est rare que les dirigeants expérimentés encouragent des actions aussi inconsidérées, mais ils ne sanctionnent pas souvent un tel manquement... du moment que la tentative de sauvetage est couronnée de succès !

Ils ont beaucoup plus de mal à gérer les autres conflits. Il appartient habituellement au dirigeant d'un chapitre de régler les problèmes, en décidant (par exemple) si la tentative d'un sabotage particulièrement audacieux mérite d'être risquée, ou encore s'il convient d'envoyer des préservateurs de haut niveau investir la demeure d'un profanateur puissant.

Les autres buts

Les Alliances obéissent toutes aux Cinq Desseins. Parfois, certains chapitres poursuivent des buts supplémentaires, propres à leur situation unique.

Structure et Communications

L'organisation des chapitres varie légèrement, mais leurs dirigeants les maintiennent toujours dans le plus grand des secrets. Les simples membres n'obtiennent que des bribes d'information quant aux méthodes d'opération observées. De cette façon, une personne qui serait arrêtée et interrogée s'avère incapable de faire courir de grands dangers à l'organisation. Par conséquent, les PJ vivant une aventure sise dans le cadre de l'Alliance découvrent peu de détails concernant son fonctionnement et ce, uniquement s'ils entretiennent des liens étroits avec l'Alliance.

Organisation

À l'instar d'autres groupes révolutionnaires, l'Alliance utilise une structure basée sur des "cellules". Cela lui permet de s'assurer que seule la direction centrale dispose d'informations concrètes sur l'organisation et que les autres membres ne pourront trahir grand chose s'ils sont soumis à un interrogatoire.

Hiérarchie : En dehors de la direction centrale (également appelée "le Conseil") l'effectif de l'Alliance se répartit en petits groupes appelés cellules. En général, une cellule comporte entre trois et six membres, parfois davantage (en d'autres termes, un groupe de personnages-joueurs).

Les cellules sont reliées à la direction centrale et entre elles grâce à un réseau de communication. Elles émettent et reçoivent leurs messages le long d'une grande chaîne de cellules, telles des personnes qui se passent des seaux d'eau.

La direction classe les cellules en fonction de la position plus ou moins éloignée qu'elles occupent sur la chaîne par rapport au Conseil. Cette classification ne représente ni les grades militaires, ni le pouvoir, ni l'ancienneté, juste l'emplacement. Les cellules de premier rang sont directement reliées à la direction centrale. Les cellules de deuxième rang sont reliées à celles de premier rang, et ainsi de suite. La structure par liens ressemble à une pyramide à trois faces : le Conseil en occupe le sommet, suivi des cellules des trois premiers rangs ; le reste s'organise en rangs descendants jusqu'au bas des trois flancs (voir diagramme).

Notez que chaque cellule occupant le deuxième rang est directement connectée à une cellule de rang supérieur, à deux cellules de même rang, et (dans les grands chapitres) à trois autres de rang inférieur. Chaque cellule subordonnée devient donc le sommet



de sa propre petite pyramide. Tous ces liens représentent un membre de la cellule qui possède un contact dans une cellule adjacente.

Avec trois cellules de premier rang et trois cellules attachées à chacune d'elles, le nombre de cellules contenu dans un rang grandit rapidement : 3, 9, 27... Au troisième rang, l'Alliance dispose de 39 cellules. Jusqu'à présent, aucun chapitre n'a eu besoin de créer un quatrième rang.

Nom des cellules : Le nom de code de chaque cellule se compose de deux parties. La première reprend le nom de la cellule de premier rang qui la précède. Par exemple, une cellule de troisième rang dépendant d'une cellule de premier rang appelée Mekillot possède toujours "Mekillot" comme premier nom. Les membres de la cellule ou leurs contacts extérieurs à cette dernière choisissent ensuite le deuxième nom.

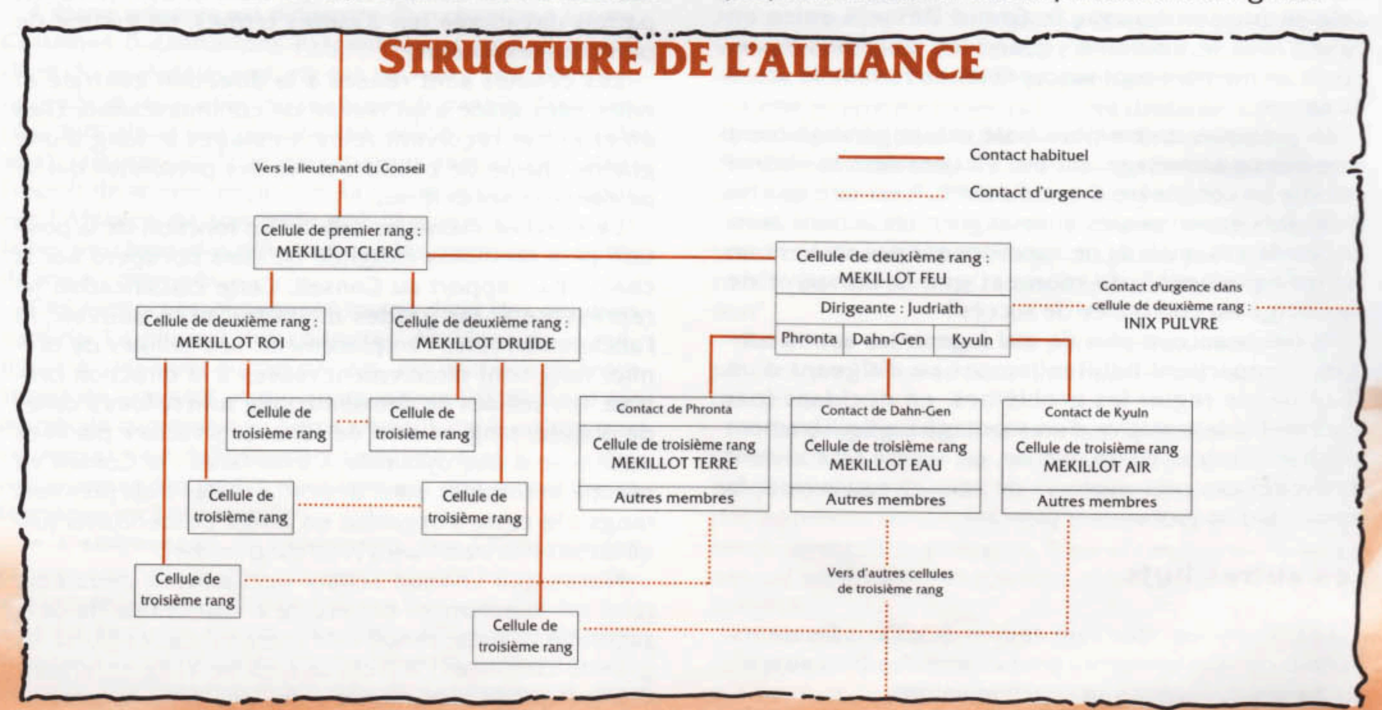
Fonctionnement : Comme le montre le diagramme, Judriath, Phronta, Dahn-Gen et Kyuln font partie de Mekillot Feu, une cellule de deuxième rang. Judriath (et elle seule) connaît un des membres de Mekillot Clerc, la cellule de premier rang qui précède la sienne propre. Elle reçoit un message par le biais de ce contact, puis communique la nouvelle aux trois autres membres de sa cellule.

Au cas où quelque chose de fâcheux devrait arriver à ce contact de Mekillot Clerc, Judriath connaît un contact d'urgence appartenant à Inix Pulvre, une autre cellule de deuxième rang. Ce dernier peut transmettre des messages en provenance du Conseil à la cellule de Judriath et ce, de façon latérale.

Que se passe-t-il ensuite ? Phronta relève le message de Judriath et le transmet à son propre contact de Mekillot Terre, un rang plus bas. Dahn-Gen fait de même avec son contact de troisième rang de Mekillot Eau et Kyuln avec son contact de Mekillot Air. Au cas où quelque chose arriverait à Judriath, ils connaissent tous un contact d'urgence unique et du même niveau (différent de celui de Judriath), lequel fait partie d'Inix Pulvre ou d'Inix Poussière.

Nota : Phronta ne connaît pas le contact des autres, qui ne connaissent pas le sien (ni celui de chacun d'eux) non plus. Ils ne savent même pas si leur cellule est proche ou non du Conseil. Ainsi, s'ils sont capturés, ils ne connaissent que les trois autres membres de Mekillot Feu, plus un contact d'urgence et (dans le cas de Judriath) un contact de niveau supérieur.

Supposons à présent que des arkhontes détruisent Mekillot Feu. Si l'un de ses membres en réchappe, il peut transmettre la nouvelle à une cellule de rang supérieur ou latéral afin qu'elle remonte la chaîne jusqu'à atteindre la direction. Si nul n'en réchappe, les ordres continuent d'être transmis depuis le sommet jusqu'aux niveaux inférieurs par les voies d'urgence.





Temps de communication : Une cellule type se réunit chaque semaine. Le jour de réunion s'échelonne d'un rang à l'autre, de sorte que les cellules d'un rang inférieur se réunissent le lendemain du jour de réunion des cellules supérieures. Cela permet aux messages d'atteindre tous les membres d'une Alliance en quelques jours.

Le Conseil peut changer l'heure des réunions afin d'inverser le mouvement lorsqu'il éprouve le besoin vital de recueillir des informations. Il peut également ordonner des réunions extraordinaires, mais le temps de transmission de cette décision est rarement inférieur à un jour ; c'est là le prix du secret.

Les dirigeants : En général, chaque chapitre obéit à un dirigeant principal unique et à un petit nombre de lieutenants. Chaque groupe de trois lieutenants prend en charge une branche de la pyramide cellulaire ; chaque lieutenant peut prendre sur lui d'ordonner une opération au sein de cette branche. Les lieutenants se manifestent auprès des rangs inférieurs sous le couvert d'un nom de code tel que "Ver de Pulvre" ou "Guthay".

D'autres lieutenants occupent la fonction d'émissaires spéciaux ou de conseillers d'élite. À proprement parler, ils ne possèdent pas l'autorité d'ordonner des opérations. En termes pratiques, ces indépendants font peu de cas des règlements. S'ils perçoivent un besoin immédiat, ils peuvent dénicher une cellule particulière et en prendre le commandement. Ils envoient les membres de cette cellule accomplir la mission puis disparaissent mystérieusement.

Les dirigeants du Conseil proviennent souvent des plus hauts rangs de l'organisation et disposent d'une puissance impressionnante. Les membres subalternes apprennent vite à suivre de très près les promulgations peu fréquentes du Conseil. Ce dernier transmet ses ordres à toutes les branches, jusqu'au bas de la pyramide.

Toutefois, pour les affaires vraiment importantes, l'organisation garde en réserve un instrument puissant et secret.

La cathexie

Certaines pratiques de l'Alliance sont sujettes à controverse. Comment une organisation dont l'effectif reste secret peut-elle avoir des discussions et des débats ouverts ? Les communications de nature psionique et magique peuvent prendre quelques conflits en charge. Mais qu'en est-il des disputes impliquant la totalité de l'association ? La solution se nomme : ***la cathexie***.

Pour la plupart des chapitres, la cathexie est le signe d'un événement rare et important. Elle met en contact tous les membres d'une cité-État au même moment. Bien qu'elle s'avère vaste, dangereuse, et prenne beaucoup de temps, cette entreprise psionique produit des résultats. En moins d'une minute de contact télépathique partagé, des douzaines de magiciens et d'auxiliaires peuvent émettre leur opinion et obtenir un consensus.

Quel que soit l'endroit de la ville où ils se trouvent, les participants ressentent tous un contact psionique. L'environnement physique des participants volontaires paraît s'effacer pour laisser place sans transition à un espace psychique imaginaire. Si chacun d'eux perçoit cet espace différemment, ce dernier est toujours soit neutre soit confortable. L'observateur voit les autres individus prenant part à la cathexie sous la forme de points de couleur impossibles à reconnaître, lesquels communiquent sans bruit ; cela garantit leur anonymat. Les dirigeants revêtent un aspect particulièrement brillant ou figurent de grandes sphères aux couleurs changeantes.

Ensuite, ces derniers proposent conjointement une solution au débat. Chaque interlocuteur impliqué dans la cathexie peut présenter ou assimiler une opinion à la vitesse de la pensée. Les débats peuvent se prolonger sur plusieurs échanges houleux et pesants avant de déboucher sur un vote, d'être clos, et d'ainsi mettre un terme à la cathexie. Lorsque les participants recouvrent leur perception du monde physique, il s'est déroulé près d'une minute à peine !

Les grandes vertus de la cathexie entraînent de grands coûts. Seules des équipes de psionistes de haut niveau peuvent en produire une et ce, uniquement après s'être adonné à une préparation compliquée. Le processus vide la substance physique des exécutants et en tue parfois quelques-uns. Par conséquent, les chefs réservent généralement son usage aux cas d'urgence. Dans un chapitre donné, il s'est rarement produit plus d'une cathexie en dix ans.

Comment jouer la cathexie : Lorsqu'il participe à une cathexie, le personnage peut utiliser n'importe quel pouvoir psionique télépathique de façon normale. À l'appréciation du MD, certains pouvoirs métapsioniques pourront également fonctionner au cours d'une cathexie, les autres catégories de pouvoirs psioniques, physiques, ou magiques restant sans effet.

En ce qui concerne les pouvoirs télépathiques, considérez que toutes les cibles se trouvent à portée de vue. Pour utiliser un pouvoir nécessitant le toucher, le personnage doit "se déplacer" par la pensée auprès d'un



autre. Le processus est identique aux déplacements effectués sur le plan éthéré. Les observateurs perçoivent tous le mouvement sans pouvoir discerner les pouvoirs télépathiques utilisés.

Gérez les combats télépathiques de la façon habituelle, comme si le temps passait de façon normale. Les attaques et défenses fonctionnent normalement ; les attaquants doivent établir le contact quand il est coutume de le faire. Les contacts s'effectuant au toucher nécessitent la réalisation d'un jet d'attaque physique. Par souci de simplicité, prenez pour acquis qu'une cathexie ne dure pas plus du temps qu'il faut à un personnage pour mener un combat psionique.

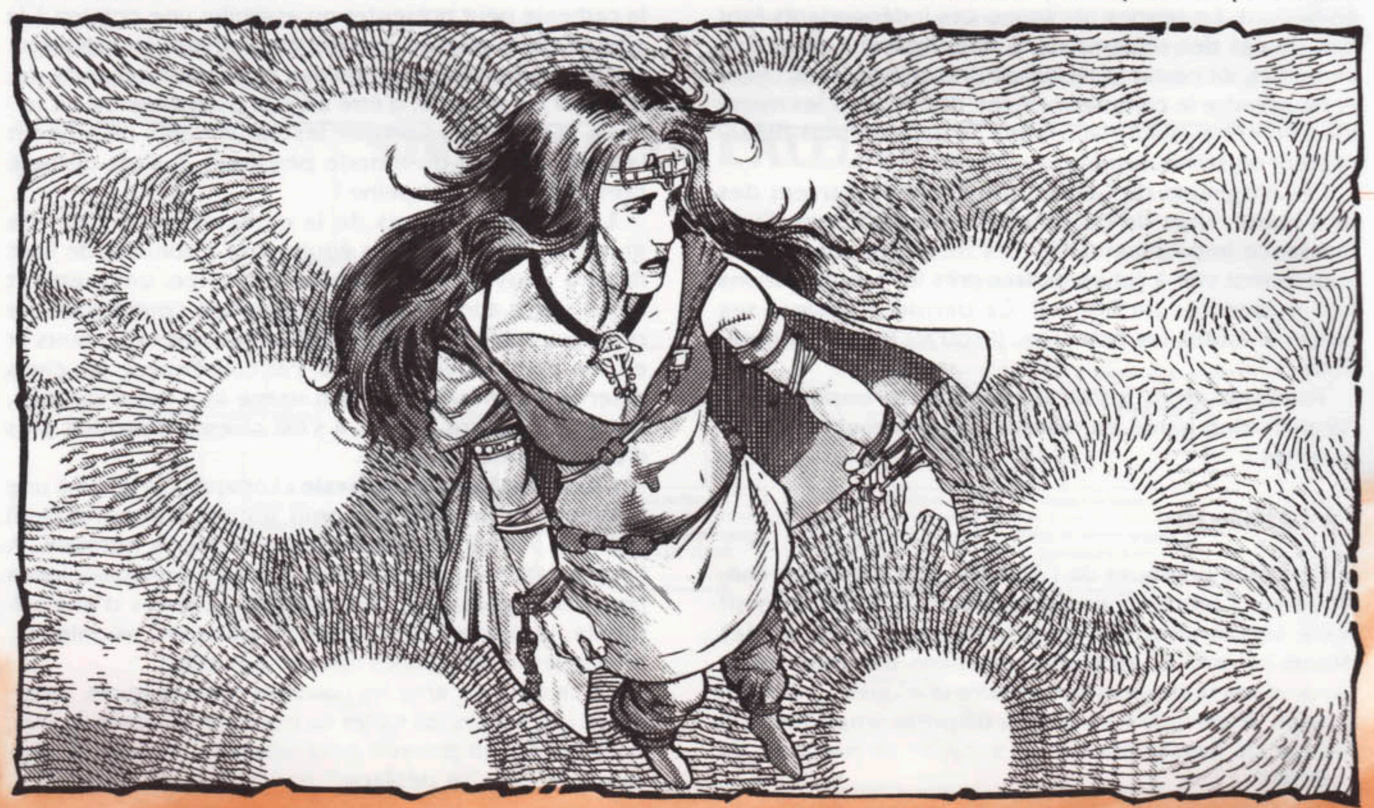
Lorsque la cathexie prend fin, il en va de même de tous les contacts psioniques obtenus par son intermédiaire. Les effets permanents semblables à scellés mentaux perdurent par la suite, mais les effets continus devant être maintenus (tels que domination) cessent sur-le-champ. Option : tous les points de vie supprimés par les dégâts et autres pertes physiques accumulées au combat peuvent toucher le corps physique au même moment, exigeant de réussir un jet sous une caractéristique ou un jet de choc métabolique (à l'appréciation du MD) pour rester conscient.

Si une personne issue du "monde réel" attaque le corps d'un participant de façon physique ou psionique, ce dernier sort immédiatement de cathexie et peut se défendre normalement. En fonction de la situation, le MD peut allouer des bonus de surprise à l'attaquant.

Note au maître de donjon : Il faut entre trois et six jours au minimum pour préparer une cathexie, plusieurs psionistes de niveau supérieur ou égal à 10, et (option :) plusieurs réceptacles préparés avec un octroi de pouvoir ou d'autres sources de PFP, des psionistes mineurs par exemple.

Sur le plan du jeu, la cathexie étend énormément les disciplines télépathiques lien spirituel, émission de pensées et ESP, ainsi que les variantes des dévotions métapsioniques amplification, drainage psychique et réceptacle. Les pré-requis des psionistes du groupe doivent comprendre tous ces pouvoirs. Chaque psioniste peut se connecter à cinq autres esprits, chaque réceptacle complètement rempli ajoutant cinq esprits de plus à ce total. Cette opération dure une minute et draine tous les PFP disponibles. Option : les psionistes blessés, malades, ou frêles doivent réussir un jet de choc métabolique lorsque la cathexie a pris fin.

Les effets de la cathexie correspondent plus à une





astuce de conteur d'histoires qu'à un procédé de jeu explicite. Ils dramatisent la grande puissance de l'Alliance Voilée et les problèmes auxquels l'organisation doit faire face. À cet effet, l'ambiance devrait prendre le pas sur les mécanismes ludiques (les règles).

La surveillance des troupes

La structure cellulaire empêche la direction d'un chapitre d'en connaître tous les membres. Certains dirigeants trouvant cet état de fait insupportable utilisent un sort appelé ***regard veilleur***.

Le magicien ou le prêtre lance ***regard veilleur*** sur un ensemble de petits objets : des plumes, des pièces de monnaie, des dagues, ou tout article portable. Pendant la durée du sort (quelques jours, en général), tous les jeteurs de sorts ayant assisté à son incantation peuvent "capter" un objet ensorcelé quelconque et percevoir tout ce qui l'entoure comme s'ils se trouvaient eux-mêmes à l'endroit perçu. Les jeteurs de sorts ne peuvent user de magie ni de pouvoirs psioniques par le biais du **regard**.

Le *regard* par la pratique : Chacun des trois lieutenants de l'Alliance prend un tiers des objets enchantés. Les dirigeants transmettent les ***regards*** aux cellules de premier rang avec l'ordre suivant : "Répartissez-les de façon égale entre vos membres lors de la prochaine réunion, puis ordonnez-leur de se passer les objets de rang en rang jusqu'au plus bas de la chaîne. Reproduisez le processus pour chaque cellule."

Petit à petit, les ***regards*** s'infiltrent dans la structure de l'Alliance. Les jeteurs de sorts du Conseil suivent leur progression, considérant les porteurs des objets et le visage des personnes assistant à chaque réunion. Au-delà du deuxième rang, les regards deviennent si diffus que les magiciens ne les contemplent plus que de façon sporadique. Lorsque le sort a pris fin, un nouvel ordre gagne peu à peu la chaîne : "Détruisez les objets."

Regard veilleur (Enchantement, Divination Majeure)
(7ème niveau de magicien, 6ème niveau de prêtre)
Portée : Spécial
Eléments : V, S, M
Durée : 12 heures par niveau
Temps d'incantation : 1 round par objet (1 heure au minimum)
Zone d'effet : Spécial
Jet de sauvegarde : Aucun

Pour les enchanter, l'invocateur de sorts doit choisir des objets faciles à porter et les rendre identiques (dans les limites du raisonnable). L'ensemble des objets est soumis à un processus de "purification" compliqué, lequel ressemble plus ou moins à la méthode métapsionique consistant à octroyer du pouvoir à un objet. Cette opération prend un minimum d'une heure par jour pendant un mois à l'invocateur de sorts. Si ce dernier saute un jour, il doit reprendre toute la procédure à zéro.

Chaque sort peut enchanter un maximum de 100 objets identiques. L'invocateur de sorts doit toucher chacun des objets au cours de l'incantation. S'il dispose de plus de 100 objets, il pourra jeter ***regard veilleur*** plusieurs fois d'affilée pourvu que le processus de purification se poursuive quotidiennement.

Le jeteur de sorts peut être assisté du nombre de magiciens de son choix. Lorsqu'il a fini d'enchanter le dernier objet, le sort prend effet pour tous les objets en même temps. Ceux-ci ne semblent pas avoir changé mais répondent positivement à une ***détection*** de la magie jusqu'à ce que le sort prenne fin.

Ensuite, les personnes ayant assisté à toutes les incantations peuvent sélectionner puis capter un des objets enchantés sur une distance maximale de 160 kilomètres, ainsi qu'il est décrit plus avant. Cette opération prend 1d6 rounds. (Nota : l'effet clairsentient se produit normalement et ce, indépendamment des circonstances : il s'opère, par exemple, même si l'objet est dissimulé. Le MD pourra appliquer des modificateurs négatifs pour refléter les distances extrêmes, la présence d'interférences magiques, etc.)

Les porteurs du ***regard veilleur*** ne prennent conscience de cette inspection magique que s'ils ont pour habitude d'effectuer une ***détection de la magie*** utilisée en leur présence. Le sort ***détection de la scrutation*** identifie l'objet, mais rien ne permet de remonter cette clairsentience à sa source.

Ce sort requiert un élément matériel de plus : un objet de scrutation magique conventionnel, telle une ***boule de cristal***, mais ce dernier n'est pas détruit au cours de la procédure.

Les dirigeants de l'Alliance estiment que l'enchantement ***regard veilleur*** coûte cher en temps et en argent, mais qu'il n'en demeure pas moins efficace. Ils veillent attentivement à en garder le secret, et la plupart des autres jeteurs de sorts n'en ont jamais eu vent. Certains monarques connaissent l'existence de ce sort, mais ils ignorent tout de la procédure à suivre. Ils sont prêts à débourser une véritable fortune pour la découvrir.

Comment ces quelques rois-sorciers ont-ils appris l'existence du sort ***regard veilleur*** ? La réponse est contenue dans le plus grand danger que l'Alliance doit aujourd'hui affronter.



Subversion et menace

Les érudits spécialistes de la nature (tel qu'il en existe sur Athas) ont étudié un insecte minuscule qu'ils nomment le "myrmiléon", celui-ci étant plus communément appelé un fourmi-lion.

Davester de Tyr écrit : "Ayant excavé un trou conique dans les sables du désert, cette créature s'y enfouit au plus profond, à l'abri des regards, et attend, parfois des jours entiers. Les fourmis et autres mites rampantes trébuchent sur le rebord du trou. La proie tombe en chute libre et le rusé myrmiléon bondit hors du sable et s'abat sur elle, la coinçant entre des mandibules effrayantes.

"Ce drame sordide se déroule dans un cercle dont le diamètre est égal, au mieux, au heaume d'un gladiateur. Pourtant, nul autre prédateur du désert, quelle que soit sa taille, ne m'emplit d'un effroi aussi grand que cette vision d'une patience impitoyable, cette attente silencieuse et impassible de la moindre erreur mâtinée d'une férocité sanguinaire et déchirante lors de la mise à mort."

Ce compte-rendu a probablement contribué à nommer la toute nouvelle menace dont l'Alliance Voilée est l'objet : les myrmiléons, agents des rois-sorciers ayant fini par infiltrer les chapitres. Après plusieurs générations de sécurité, nombreux sont ceux qui craignent à présent d'être frappés de l'intérieur.

La prise de conscience de cette menace s'est effectuée avec lenteur. Pour commencer, quelques missions ont dangereusement mal tourné. Des soldats sont apparus sans avertissement aucun, ou encore des chercheurs n'ont pas trouvé de trésor là où leurs sources prévoyaient de grandes fortunes. Tout ceci a conduit à la destruction de cellules entières.

Puis l'utilisation de ***regard veilleur*** sur l'Alliance de Tyr a permis de voir un jeune magicien répondant au nom de Rathoras rendre visite à un arkhonte de haut rang peu après la mort du Roi Kalak.

Un magicien du Conseil a relaté cette conversation à un psioniste eidétique :

Rathoras : Je vous apporte des nouvelles, seigneur.

L'arkhonte : À propos de ces magiciens ? Relève-toi, imbécile ! Le tout dernier édit de notre bien-aimé Tithian ordonne que nul ne s'agenouille plus devant nous. Pfuit ! Alors, ces nouvelles ?

Rathoras : J'ai saboté le raid qu'ils ont effectué sur l'ancienne bibliothèque, ainsi que vous me l'aviez ordonné. Les gardes les ont tous trouvés mais...

L'arkhonte : Mais ils sont tous morts au combat, je sais, j'en ai eu vent. Nous continuons de garder l'œil sur les événements, mais sans la bénédiction de Kalak, seuls les plus forts peuvent survivre. Grand Dragon, je t'ai envoyé à la recherche de leur quartier général et tu me rapportes des "nouvelles" datant de trois jours ! Tu n'as pas trouvé leur place-forte, n'est-ce pas ?

Rathoras : À vrai dire...

L'arkhonte : Oui, à vrai dire !

Rathoras : Nous... heu... seigneur, le Conseil des magiciens a adressé des objets à tous les membres de ma cellule. Des plumes.

L'arkhonte : Des plumes.

Rathoras : En voici une. Ils m'ont dit de la porter sur moi. Elle détient quelque vertu, mais je n'ai pu deviner laquelle.

L'arkhonte : Passe-la moi. Je vais l'examiner en utilisant mon verre. Ce dernier est également doté d'une certaine vertu, vois-tu... Mais c'est qu'il nous épie !

Rathoras : Oh non ! Seigneur, jamais je... Non ! Par pitié...

L'arkhonte : Espèce d'idiot ! Je vais te broyer tout comme je broie cette...

Rathoras n'est jamais revenu assister aux réunions ultérieures de sa cellule. Mais l'Alliance sait que des ennemis, parmi lesquels se trouvent des profanateurs, peuvent circonvenir tout son travail de sécurité et corrompre ses rangs.

L'Alliance a répondu à cette situation en faisant preuve d'un secret et de précautions plus grands encore. Le monde devient de plus en plus hostile, mais les membres des chapitres s'engagent à remplir leur mission et ne faillent jamais.

Chapitre 2 :
Au cœur de l'Alliance

L'Alliance de chaque cité opère, communique, et dispense la justice d'une façon aussi unique que le dessin d'une empreinte digitale. Cette partie traite de leurs similitudes.

Comment trouver l'Alliance ?

Portent-ils vraiment le voile ?

Réponse succincte : "Non".

Cette réponse succincte demande des réserves. Dans chacune des sept cités-États, de nombreuses personnes portent des voiles complets ou partiels. En effet, ces derniers protègent les yeux et les narines de la poussière et du sable omniprésents du désert. Si un membre de l'Alliance porte effectivement un voile, rien ne vient le distinguer de la moitié des gens qui arpentent les rues. Certains chapitres portent le voile lors de cérémonies rares et secrètes, mais jamais en public.

Il serait simple de contacter l'Alliance Voilée si tous ses membres se baladaient le visage voilé. Les profanateurs et les rois-sorciers encenseraient une telle politique, mais ici, "Voilée" signifie "secrète". L'observation rigoureuse de codes vestimentaires ne réussit pas aux organisations secrètes.

Lieux de contact probables

Dans la plupart des cités-États, les Alliances chargent leurs membres de chercher et de protéger les préservateurs, suivant en cela les exigences du Second Dessein. Comme ils occupent toutes les places de la société sises entre le roi-sorcier et (habituellement) les esclaves fermiers, les membres des Alliances couvrent bien leur territoire. En outre, la recherche d'éléments de sorts exotiques peut les mener loin au cœur du territoire environnant.

Sur le plan du jeu, cela signifie que les PJ pourront trouver un membre de l'Alliance dans la quasi-totalité des domaines publics. Les tavernes et les places de marché conviennent parfaitement, mais de nombreux sites d'une autre nature remplissent une fonction d'intrigue identique, parant celle-ci de style et d'étrangeté.

Les maisons d'esclaves soignées pourront appartenir à l'Alliance et recevoir les héros dans la cour d'une propriété. Les auxiliaires travaillent dans les maisons des guildes, les taudis des voleurs, et les boutiques de taxidermie... et même dans les casernes des gardes ! À Raam et à Draj, le palais royal lui-même abrite des membres de l'Alliance !

Signes de reconnaissance

Le système de signaux de reconnaissance unifiés de l'Alliance a cours dans toutes les cités et s'avère une arme à double tranchant. Les membres itinérants doivent connaître des signaux arrêtés pour obtenir la reconnaissance de l'Alliance et son aide dans les cités nouvelles. Toutefois, ces signaux universels exposent les chapitres aux infiltrations. Il semble impossible d'opérer des modifications fréquentes, aussi les chapitres ont-ils accepté la situation telle qu'elle se présente, redoublant de prudence.

Pendant la campagne, les infiltrations risquent de les pousser à revenir sur cette décision. Mais pour l'instant, les signes suivants restent standard :

• **Reconnaissance générale :** Lors d'une conversation anodine, le premier interlocuteur utilise la phrase codée : "Mon père est arkhonte". Le second interlocuteur répond alors : "Ma mère est jardinière". Le premier déclare : "Vous êtes issu d'une belle lignée."

Pour ce qui est du signal de reconnaissance silencieux, un membre joint ses deux doigts du milieu tout en les séparant légèrement de l'index et de l'auriculaire. D'autres membres répondent de façon similaire ou (le plus souvent) indique qu'il a reconnu le signe par un regard ou un hochement de tête significatif.

Sur Athas, seuls les marchands et la noblesse se serrent la main d'ordinaire. Les poignées de main de l'Alliance consistent à exercer une légère pression du pouce puis de l'auriculaire. Evidemment, ce signe est utilisable par les races humanoïdes uniquement ; les elfes se serrent rarement la main.

• **Avertissement général :** Ce signe s'avère utile lorsque l'interlocuteur a été contraint d'attirer d'autres membres de l'Alliance dans un piège. Pour signaler l'existence d'un danger, frottez-vous le sourcil droit, toussez trois fois brièvement, ou utilisez quelque version de la phrase : "Il y a une drôle odeur par ici".

"Je recherche un contact" : Frottez-vous le bas du visage avec la main gauche, comme si vous imitiez un voile. Au milieu d'une conversation, demandez où vous pourrez trouver un marchand qui vend des fruits, "mais pas trop acides". Des variantes portent sur la viande (pas trop sèche), les poteries (pas trop chères), et autres.

"Besoin d'aide urgent !" : Éclaircissez-vous promptement la voix par trois fois, levez les yeux, et redressez les épaules de façon bien apparente, comme si vous vous étiriez. Il est rare d'obtenir une aide rapide car les membres de l'Alliance font preuve d'une prudence extrême en situation de crise.



"Cet endroit n'est pas sûr" : Inspirez longuement tout en pinçant les lèvres, puis exhalez tout en serrant les dents, ou bien faites remarquez : "Il fait de plus en plus chaud ici".

Procédures de contact

Lorsqu'un membre de l'Alliance rencontre une personne qui se présente comme appartenant à l'Alliance, souhaite rallier le mouvement, ou cherche de l'aide, il se montre prudent.

Il consent à fort peu de choses lors de la première entrevue et organise un rendez-vous pour les heures qui suivent (si la situation le permet).

Puis, utilisant pour cela le réseau habituel ou un autre d'urgence, il fait venir plusieurs autres membres, lesquels relèvent généralement de sa cellule. L'un d'eux, "l'observateur", peut détecter les mensonges de façon psionique ou magique.

Lors de la rencontre suivante, l'observateur accompagne le membre contacté. Les autres membres servent de renforts et sont soigneusement dissimulés, attendant de tirer leur arme ou encore, surveillant la scène par clairvoyance.

Pour rallier l'Alliance

Aide à court terme

La majorité des préservateurs sont membres de l'Alliance. Si l'un de ces derniers reconnaît un préservateur chez un non-membre, il lui enseigne les signes indiquant "Je recherche un contact" et "Besoin d'aide" mais ne parle pas de l'Alliance. Il présente ces signaux d'une façon générale : "Si tu as des problèmes, essaie-les."

Par conséquent, lorsqu'un membre de l'Alliance aide un préservateur, il ignore si celui-ci relève de l'organisation.

Une fois qu'il lui a porté assistance, il peut effectuer des signes de reconnaissance ou poser des questions subtiles afin de savoir ce qu'il en est. Il a peut-être dans l'idée de recruter le magicien ainsi secouru. Le plus souvent, il se contente de partir.

Le recrutement

Bien entendu, l'Alliance est toujours en quête de nouveaux membres. Le sceau du secret rend le recrutement délicat et fort lent. Utilisez cette procédure de



façon à en faire un événement mystérieux, un élément d'ambiance pour la campagne.

Tout d'abord, le recruteur émet des sous-entendus subtils comme "il existe d'autres personnes comme toi dans la cité". Aux non-magiciens (les camarades connus d'un préservateur), il pourra déclarer : "Il existe d'autres personnes comme ton maître auxquelles tu pourrais être utile."

Si le candidat ne fait pas mine d'être intéressé, la tentative s'arrête généralement là. S'il perçoit un intérêt, même hésitant, le recruteur affirme : "Si tu souhaites en savoir plus, continue à mener tes affaires courantes. Nous allons te surveiller quelque temps. Si nous aimons ce que nous voyons, nous te contacterons une seconde fois." Il ne mentionne jamais le nom de l'Alliance.

Suivent les journées d'observation. Il est inutile qu'un PJ soit conscient d'être épié. Par ailleurs, les membres de l'Alliance ne viennent en aide au candidat qu'en cas de danger extrême. Les observateurs sont en quête de signes prouvant que le personnage ne possède pas un alignement mauvais, n'use pas de magie profanatrice, jouit de compétences utiles, ou fait simplement preuve de bravoure.

Au bout d'un moment, un deuxième contact débouche sur une invitation officielle. Le recruteur mentionne l'Alliance, en décrit la mission, donne les grandes lignes des doctrines du chapitre local, et met l'accent sur la politique de représailles (un candidat qui accepte de devenir membre puis décide de quitter l'Alliance est considéré comme fugitif et condamné à mort).

À ce moment, le candidat peut refuser sans encourir de préjudices.

Par politesse protocolaire, le recruteur lui demande de garder le silence sur cette rencontre, mais cette promesse n'engage en rien le non-membre. Le même candidat pourra même faire l'objet d'invitations ultérieures de la part d'autres membres issus d'une cellule différente. Si le candidat accepte l'invitation, son initiation commence sur-le-champ.

Les cérémonies initiatiques

Tous les chapitres de l'Alliance débutent l'initiation en recourant à la même première étape ; ensuite, ils suivent chacun leur propre procédure. L'initiation vérifie deux critères : tout d'abord, que le candidat magicien utilise bien la magie préservatrice ; ensuite, qu'il montre un grand dévouement à la cause.

Lors de la première étape, appelée "le test vert", les membres armés de pied en cap d'une cellule emmènent le candidat magicien dans un endroit herbeux ou boisé dont l'accès peut s'avérer fort risqué (par exemple, les jardins du roi-sorcier). Ils incantent des illusions et se protègent de façon à ne pouvoir être vus. Puis, entourés de végétation, ils demandent au candidat de lancer un sort.

Si le magicien affirme n'avoir mémorisé aucun sort, les membres de l'Alliance lui permettent d'étudier un sort élémentaire tiré d'un livre de sorts approprié aux apprentis, comme *tour mineur* ou *lumière*. Si le magicien refuse de lancer un sort, les membres pourront choisir de l'attaquer ou simplement de partir, selon les circonstances et le degré de suspicion ; dans un cas comme dans l'autre, le candidat a raté son test.

Bien sûr, si ce dernier lance un sort et fait périr la végétation, les membres attaquent le profanateur.

Illusions : Maintenant que les profanateurs ont commencé à infiltrer l'Alliance, la plupart des membres du mouvement inspectent les candidats au test vert avec plus de circonspection. Ils étudient tous les effets des sorts pour savoir s'il s'agit d'une illusion ; ils pourront recruter des psionistes afin de contrôler la présence de manipulations psioniques. Parfois, ils fouillent le candidat à la recherche d'objets magiques dissimulés (n'oubliez pas qu'un objet magique déclenche ses effets sans provoquer de dégâts profanateurs et qu'un utilisateur peut activer un grand nombre d'objets cachés par la pensée ou sans esquisser de geste révélateur). En général, lorsqu'une supercherie est mise à jour, il en résulte un affrontement.

La deuxième étape : Les non-magiciens et les mages qui réussissent le test vert se voient ensuite confier une mission : celle-ci est la preuve de leur dévouement et porte le nom de "test d'action". L'Alliance pourra demander au candidat de dérober un objet magique puissant à un profanateur de la région, de secourir un préservateur retenu captif, ou d'entreprendre quelque autre aventure dangereuse.

Lorsqu'ils ont rempli leur mission, les candidats prêtent serment au cours d'une cérémonie solennelle et deviennent membres à part entière de l'Alliance. Les groupes forment leur propre cellule ; les personnes seules peuvent rejoindre une cellule préexistante ou fonder la leur.

Les devoirs

Les recrues jurent d'accomplir les devoirs suivants :

1. **Obéir aux Cinq Desseins.**
2. **Obéir aux ordres du Conseil.**
3. **Tenir des réunions régulières mais dans des endroits différents.**



4. Rechercher de nouveaux membres avec prudence.

5. Ne jamais démissionner, et exercer des représailles contre les déserteurs.

Certains chapitres pourront ajouter des devoirs supplémentaires à cette liste.

Outre les Cinq Desseins, l'Alliance n'impose aucun code de conduite ni aucune restriction de mouvement. Ses membres peuvent aller et venir librement dans et hors la cité-État.

Lorsqu'une cellule toute entière quitte une cité, l'étiquette demande qu'elle adresse un message d'adieu, transmis par le réseau habituel, au Conseil. De toute façon, ce dernier a généralement tôt fait de le découvrir, aussi un message poli, suivi, peut-être, d'une communication magique ou psionique, prévient-il tout soupçon que ce retrait dissimule en fait une démission non annoncée. Si un groupe de PJ membres de l'Alliance quitte une cité sans se soumettre à cette politesse, il risque de connaître une surprise désagréable au retour !

Les réunions

La plupart des cellules se réunissent tous les cinq à sept jours à heure variable. En tant que cellule, un groupe d'aventuriers accomplit automatiquement le devoir consistant à "tenir des réunions régulières".

Circonstances : La date des réunions peut être modifiée en réponse aux situations changeantes. Si, par exemple, un roi-sorcier prend des mesures sévères à l'encontre des activités de l'Alliance, les réunions d'une cellule pourront être reportées. Par contraste, en période de crise, le Conseil pourrait accélérer la fréquence des réunions en la rendant quotidienne ou plus élevée encore. Dans le cadre d'une campagne, ajustez les dates de réunions en fonction des besoins de votre intrigue.

Activités : D'ordinaire, les réunions servent essentiellement à informer la cellule que tous ses membres sont encore en vie. Cela fait, elles peuvent également permettre de transmettre des messages partant du sommet de la hiérarchie pour en atteindre la base. En outre, les membres discutent des problèmes, des découvertes, ou se contentent de rapporter les commérages.

Emplacements : À la fin de chaque réunion, les membres déterminent un nouvel endroit pour y tenir la réunion suivante. Ces emplacements ne servent jamais plus d'une fois par tranche de plusieurs mois. Peu en évidence, les endroits publics permettent mieux que



tout autre d'éviter les inspections et les embuscades. Parmi les endroits types figurent les maisons particulières, les arrière-salles de taverne, les greniers des boutiques, ou les traits marqués du paysage extérieur à la cité.

La plupart des groupes de personnages-joueurs ne se préoccupent pas de ces mesures puisqu'ils passent le plus clair de leur temps ensemble. Quand les personnages sont dans la nécessité de trouver un endroit officiel, laissez-les décider de son emplacement.

Mots de passe : En plus de la détermination du prochain lieu d'assemblée, chaque réunion se termine par le choix d'un mot de passe. Les membres doivent donner ce dernier lors de la réunion suivante. Cela contribue à détecter les changeurs de forme et autres imposteurs. Les mots de passe sont souvent des termes magiques énigmatiques tels que "cathexie". Laissez les joueurs suggérer des mots de passe convenant à leur personnage.

Réunions extraordinaires : Tous les membres d'une cellule savent où et comment joindre les autres membres de ladite cellule. Lors d'une urgence, un membre court en trouver un autre et lui donne le signal approprié. Après s'être mis d'accord sur un lieu de réunion, ces deux personnes se séparent pour aller convoquer les autres membres de la cellule.

Opérations

Les campagnes axées sur l'Alliance ont pour point focal des missions ordonnées par la hiérarchie du Conseil ou d'autres provenances. Toutefois, n'oubliez pas que les divers types de mission sont tous susceptibles d'exiger le renfort d'autres classes de personnage.

Notification des missions

Le Conseil est à l'origine de la plupart des missions et les fait transmettre à la cellule concernée de plusieurs façons.

Par les réseaux habituels : D'ordinaire, le Conseil emploie les psioniques ou un objet enchanté avec le sort *bouche magique*. Le jeteur de sorts du Conseil décrit un membre de la cellule et règle le sort de telle façon qu'il se déclenche lorsque la personne en question se trouve en présence de l'objet. Le jeteur de sorts transmet ensuite l'objet dans le sens inverse de la hiérarchie et l'accompagne d'instructions précises qui garantissent que ce dernier parviendra bien à la bonne cellule.

La *bouche magique* pourra indiquer un lieu et une date de réunion où le destinataire du sort rencontrera un membre du Conseil afin de prendre connaissance de sa mission. Ou bien elle pourra directement énoncer cette dernière si elle s'avère assez simple pour cela.

Sinon, l'objet enchanté pourra permettre à un mage ou à un psioniste du Conseil de "se brancher sur" l'esprit d'un contact spécifique. Une fois que ce dernier a touché l'objet, le lien se crée et le représentant officiel du Conseil communique les détails de la mission.

Méthodes plus rapides : Un des lieutenants du Conseil pourra tout simplement se rendre à une réunion. Les mages du Conseil jouissent de facultés extraordinaires, ainsi peuvent-ils découvrir le lieu d'une réunion s'ils le souhaitent.

En général, un visiteur de haut niveau porte un symbole d'identification ou se tient prêt à faire étalage de la compétence appropriée. Cette méthode est certes risquée, mais elle permet de donner un début théâtral à la mission.

Missions types des préservateurs

Puisque le Conseil contrôle une telle puissance magique, il n'a nul besoin d'en appeler à des personnages-joueurs préservateurs pour bénéficier d'une protection magique. Au lieu de cela, l'Alliance a pour habitude d'assigner aux préservateurs de faible niveau des missions visant à réaliser des tâches minutieuses aussi importantes qu'ennuyeuses.

Par exemple, le Conseil pourra envoyer un préservateur et ses compagnons dans une oasis lointaine afin de s'y procurer un élément de sort exotique. Le préservateur pourrait visiter une bibliothèque afin d'y trouver un parchemin ou un document de recherches. Si le Conseil considère ces missions comme de simples réalisations logistiques, elles peuvent être prétextes à des aventures passionnantes.

D'un autre côté, le Conseil pourra tout spécialement ordonner une mission véritablement stimulante comme : "Kidnappez l'apprenti du profanateur de la cité."

Les dirigeants pourraient s'en occuper eux-mêmes, mais ils souhaitent peut-être mettre la compétence ou les qualités de commandement du préservateur à l'épreuve.

Missions types des combattants

La plupart des chapitres considèrent les combattants comme des gardes du corps, une attitude que reflètent leurs missions. Un gladiateur pourra recevoir l'ordre de



rencontrer et de protéger un visiteur en provenance d'une autre cité.

Si un préservateur en fuite a besoin d'un sanctuaire, un guerrier dresse le refuge et le garde.

Les rôdeurs se voient confier des missions d'escorte. Lorsque des fugitifs ont besoin de quitter la cité sans encombres, des rôdeurs les guident jusqu'à une lointaine nouvelle demeure, mettant leur connaissance du désert à profit pour garantir une traversée sans incidents.

Missions types des prêtres

Tous les auxiliaires prêtres peuvent s'attendre à remplir des missions consistant à soigner un préservateur blessé. Celle-ci pourra prendre la forme d'un voyage de routine menant au repaire citadin secret d'un magicien ou impliquer l'infiltration d'un camp d'esclave.

Toutefois, le prêtre remplit d'autres fonctions au sein de l'Alliance. Même dans un monde sans dieux, les organisations humaines connaissent des cérémonies d'initiation, et les clercs des élémentaires peuvent y officier dans les endroits où les arkhontes ne sont pas les bienvenus.

Ces cérémonies comprennent la confirmation des naissances ou de l'âge adulte, la nomination, le banquet, le jeûne, le repentir, la purification, et un certain nombre de cérémonies du calendrier comme les semences ou les récoltes.

L'Alliance pourra faire appel à des druides afin de négocier un sauf-conduit à travers des terres gardées par des PNJ druides. Cette mission pourrait nécessiter l'escorte de rôdeurs. Enfin, les prêtres maîtrisent souvent des facultés d'éloquence et de persuasion que l'Alliance met à profit lors de campagnes sournoises menées à l'encontre de profanateurs ou du roi-sorcier local.

Missions types des roublards

"Volez l'objet magique préféré du profanateur du coin" : voilà un type de mission facile et fréquent pour les roublards. D'autres consistent à suivre la trace des agents d'un roi-sorcier ou les mouvements d'un profanateur ; d'autres encore visent à mener des campagnes sournoises.

Il existe une mission risquée qui prend le contre-pied des opérations de vol habituelles. L'Alliance place parfois un dispositif magique servant à écouter les conversations tenues dans la cachette d'un profanateur ou les quartiers des arkhontes. Ces dispositifs ne fonctionnent pas longtemps et exigent des remplacements répétés. Les voleurs et les roublards s'introduisent dans les places fortes en usant de discrétion ou de ruse puis remplacent les objets.

Missions types des psionistes

À l'instar des roublards, les psionistes mènent des missions de reconnaissance et n'ont parfois pas besoin de quitter leurs appartements pour ce faire. Les explorations clairsentientes, la lecture d'objets, les voyages probables, la télépathie, les liens visuels et un grand nombre d'autres disciplines ont un rôle dans les missions de l'Alliance. Le Conseil détache souvent des psionistes auprès des d'aventuriers démunis de ces compétences.

Il est typique de voir les psionistes puissants s'élever jusqu'à obtenir une place au Conseil ou demander à ce dernier de ne pas trop les importuner. Lorsqu'il est d'humeur à accorder son aide, un psioniste de haut niveau peut téléporter un fugitif en lieu sûr, implanter des impulsions subconscientes dans l'esprit d'un ennemi de l'Alliance, ou apposer des scellés mentaux à un ennemi gênant.

Les psionistes très puissants (21ème niveau et plus) finissent par attirer l'attention de l'Ordre.

Cette organisation indistincte et secrète tolère l'Alliance, mais interdit de se mêler aux intrigues de cette dernière.

Les représailles

L'Alliance utilise le mot "représailles" comme un euphémisme pour l'assassinat des membres démissionnaires.

Les représailles remontent aux premiers jours de l'Alliance. Lors des siècles qui ont suivi,, un grand nombre de membres ont défendu l'abrogation de cette pratique, mais ses défenseurs font remarquer son rôle capital dans le respect du premier dessein, lequel consiste en la protection de l'Alliance.

À époque régulière (au bout de plusieurs décennies), la controverse mène à une cassure qui voit une partie des membres d'une cité-État fonder leur propre Alliance, dépourvue de toutes représailles. Naturellement, les apostats sont à la merci des représailles des loyalistes, et un conflit civil s'ensuit. Jusqu'à présent, les loyalistes ont toujours remporté une victoire à la Pyrrhus. La querelle mutile le chapitre, provoquant un malaise durant plusieurs dizaines d'années au sein des autres chapitres.



La procédure

Si une cellule apprend qu'un de ses membres est démissionnaire, elle doit immédiatement en informer le Conseil en utilisant tous les réseaux possibles. Elle doit ensuite pourchasser et tuer le déserteur. Le message provoque des réunions extraordinaires et atteint donc le Conseil à une vitesse inhabituelle, soit en un jour au maximum.

Le Conseil contacte alors la cellule concernée, apprend ce qu'il y a à savoir, et vérifie si le membre démissionnaire est mort. Si tel n'est pas le cas, le Conseil transmet des ordres urgents, commandant à tous les membres de pourchasser et de tuer la cible dont elle donne une description précise. Parallèlement, elle entame sa propre poursuite.

Les magiciens de haut niveau du Conseil peuvent fouiller une cité-État promptement en utilisant le sort *localisation de créature* conjointement à *longue portée III* (deux sorts issus du *Recueil de Magie*). S'ils ne peuvent trouver la cible dans la cité, ils transmettent la nouvelle au Conseil des Alliances des autres cités par le moyen le plus rapide possible.

Les membres chassent le fugitif par principe ou pour obéir aux ordres. D'autres peuvent se joindre à la poursuite pour toucher une récompense plus tangible. L'Alliance fait circuler une promesse de récompense anonyme en échange du corps de la cible. Celle-ci peut varier entre 50 po pour un membre de cellule de base et 5 000 po ou davantage pour un Conseiller renégat. Le Conseil utilise tous les moyens magiques et psionistes possibles pour garantir l'authenticité du corps rapporté.

Sur le plan du jeu, un membre qui quitte l'Alliance est confronté à l'attaque de ses anciens camarades de cellule dans les 24 heures suivant son départ. Les 24 heures ultérieures lui valent 1d6 attaques portées par des groupes de faible niveau. Le jour d'après, le Conseil s'en prend au renégat en dépêchant un attaquant du huitième niveau ou plus par classe de personnage (pour ces niveaux, consultez le nom du dirigeant donné pour chaque cité au chapitre 3, ou bien lancez 1d8+7). Si le renégat parvient tout de même à s'enfuir, il s'ensuit 1d6 attaques supplémentaires portées par des groupes de niveau moyen et ce, pour chaque journée où il reste dans la cité.

Si c'est une cellule toute entière qui déserte, son départ passe probablement inaperçu pendant les 24 heures qui suivent la date à laquelle sa dernière réunion devait se tenir. Un membre du Conseil tente alors de contacter le chef de la cellule par la magie ou les psioniques ; le succès de cette tentative dépend des circonstances, mais nous vous conseillons de l'autoriser si elle permet de faire avancer l'intrigue ou si elle ne cause aucun désagrément aux PJ. Si cela n'apaise pas les soupçons, un groupe de renégats qui se trouve encore dans la cité doit bientôt faire face à la pleine puissance du Conseil. Pour les attaquants, utilisez le groupe décrit ci-avant, mais triplez ses effectifs.

Comment racheter son manquement

Un renégat peut-il réintégrer l'Alliance ? C'est possible, mais cela demande du travail.

Le membre repentant doit d'abord joindre un membre du Conseil et lui expliquer ses raisons sans se faire tuer. Si le Conseiller croit l'histoire du fugitif, plusieurs psionistes scrutent son esprit en quête de mensonges, de souvenirs suspects et de suggestions post-hypnotiques. Ils sont à la recherche de signes montrant que le déserteur a trahi d'autres membres ou certains secrets de l'Alliance. Ce processus est long, épuisant, et dure un minimum de huit heures. Un roi-sorcier, un être supérieur, ou un psioniste de l'Ordre pourraient dissimuler leurs mauvaises intentions à cette investigation ; les mortels mineurs ne peuvent espérer en faire autant.

Un membre qui échoue à ce test est victime de scellés mentaux, de débilité mentale, ou d'un autre châtiment effroyable, suivi d'une exécution. Un membre qui réussit le test bénéficie d'une période probatoire. Le Conseil fait circuler un message pour annuler l'ordre de mise à mort. Il s'ensuit une surveillance journalière minutieuse, laquelle est similaire au processus d'admission initial, quoique plus stricte. Un membre du Conseil peut soumettre le probationnaire à un examen psionique attentif quand bon lui semble et s'en prive rarement.

Si le membre fautif supporte tout cela, le Conseil recommence son initiation en lui faisant repasser le test vert et le test d'action. Un membre qui sort victorieux de ces derniers peut rejoindre l'Alliance et est théoriquement lavé de tout soupçon. En pratique, le doute subsiste jusqu'à ce que le membre ait accompli quelque service extraordinairement rigoureux ou exceptionnellement dangereux.

Chapitre 3 :
L'Alliance dans les sept cités

La majeure partie de ce supplément décrit les divers chapitres de l'Alliance Voilée opérant dans les sept cités-États. Chaque descriptif comprend la plupart ou la totalité des sujets suivants :

- **Vue d'ensemble :** Les chapitres ont tous un style, des buts, et des défis propres à eux. Chaque descriptif présente brièvement les caractéristiques, l'approche générale et le degré de réussite du chapitre.
- **La cité :** Une courte description de la culture locale.
- **Histoire :** La fondation et les accomplissements passés du chapitre.
- **Problèmes :** Conflits et défis locaux propres à cette organisation.
- **Contacter l'Alliance :** Comment entrer en contact avec la direction locale.
- **Initiation :** Les chapitres de l'Alliance ont tous des façons différentes de confirmer les nouvelles recrues. Cette section présente des cérémonies locales pouvant être sources de scénarios.
- **Direction :** Description et caractéristiques des PNJ principaux qui dirigent le chapitre.
- **Quartier général :** Description et plans du quartier général d'un chapitre.
- **Accroches d'intrigue :** Des idées brèves, conçues afin d'inspirer des aventures particulières à ce chapitre de l'Alliance.

Style de campagne

Une aventure axée sur l'Alliance dépend de l'importance du rôle joué par cette dernière dans le cadre de la campagne : S'en sort-elle bien ? Le chapitre sait-il même s'il s'en sort ?

Les six paragraphes suivants offrent six approches différentes.

Chaque approche offre un style d'aventure différent.

Agressif, florissant (Balic) : Le chapitre poursuit ses buts avec énergie et les atteint souvent. Ses membres se comportent comme de véritables héros, purs et sûrs d'eux, une attitude rare sur Athas. Ce style permet des aventures entraînantes, menées tambour battant. Utilisez-le si les PJ sont censés avoir un impact positif et théâtral sur la campagne.

Agressif, mal établi (Gulg) : Le chapitre tente toujours activement d'atteindre ses buts, mais il ne peut triompher des ennemis puissants. Ce type de campagne, héroïque mais tragique, convient bien à Athas. Les aventures ont un côté désespéré qui donne naissance au drame.

Agressif, inconnu (Draj) : Ce style de campagne mystérieux met l'accent sur le secret et les fuites rapides (le groupe connaît rarement le résultat de ses missions vitales). Cette campagne fait également ressortir les secrets internes de l'Alliance comme des contacts mystérieux donnent des missions énigmatiques, aux desseins impénétrables.

Défensif, florissant (Raam) : Le chapitre s'occupe principalement d'entretenir le statu quo. Il protège les préservateurs et met un terme aux diverses intrigues perfides de l'ennemi. En son sein, les PJ défendent le bien avec vaillance, figurant peut-être le dernier bastion contre les forces du mal ou du chaos.

Défensif, mal établi (Urik) : Les forces ennemies et les conflits internes accablent l'Alliance, mais celle-ci tient bon, menant une lutte apparemment vaine. Cette campagne sombre et tragique pousse les héros au maximum de leurs capacités de courage et de sacrifice de soi.

Défensif, inconnu (Nibenay) : Une suite cauchemardesque d'attaques portées par des loges inconnues, de périls mystérieux, ou même de trahisons. Ce ton de campagne sombre, kafkaïen même, donne lieu à de bonnes histoires d'horreur.

Le premier descriptif, Tyr, demeure indéfini. Ce supplément suppose que, à l'instar de la majorité des campagnes pour DARK SUN, la campagne de l'Alliance débute à Tyr. Choisissez le style de campagne que vous préférez en vous appuyant sur les autres descriptifs.

Tyr



Vue d'ensemble

Style de campagne : *Indéfini*

Suite au décès du Roi Kalak, les membres de Tyr débattent avec ferveur d'un problème central : la Divulgation. Parmi ceux qui souhaitent une révélation immédiate se trouvent plusieurs myrmiléons. D'autres sont partisans de poursuivre la politique du secret. Dans chaque camp, quelques membres défendent un juste milieu correspondant à une révélation progressive.

En ces temps troublés, les personnages-joueurs peuvent exercer une influence décisive. S'ils sont pour la Divulgation, ils seront confrontés au défi à long terme qui consiste à révéler l'Alliance au public sans être attaqués par la foule.

La cité

Population : 12 000 (70 % d'humains, 10 % de nains, 6 % de mûls, 3 % d'elfes, 1 % de demi-elfes, 9 % de demi-géants, 1 % de thri-kreen, quelques petites-gens).

Emblèmes : Auparavant, le profil de Kalak ; actuellement, indécis.

Economie : Fer, soie ; économie en train de s'effondrer.

Habitants notoires : Le Roi Tithian ; Timor, arkhonte supérieur ; Banther, directeur des arènes ; Mandalis, chef local de l'Ordre.

Tithian
Arkhonte humain, homme
17ème niveau
Loyal neutre

For 9	Int 18
Dex 14	Sag 15
Con 13	Cha 16

p.v. 56
CA : 10
#AT : 1
TAC0 : 10
Dégâts : selon l'arme

Lieux insolites : Indiqués sur le plan de la cité de Tyr inclus dans la boîte de DARK SUN.

La Tyr des derniers jours du règne de Kalak est décrite en détail dans la boîte de DARK SUN et dans l'aventure intitulée "Liberté". Cette partie donne les grandes lignes de certains des événements s'étant produits dans la cité depuis la mort de Kalak.

Malgré le décès de Kalak, Tyr a été contrainte de s'appuyer sur les seuls êtres à même de diriger la cité, les arkhontes. Ils ne possèdent plus aucun sort à présent, et leurs luttes intestines n'ont fait qu'augmenter, mais ils ont gardé le pouvoir. Aujourd'hui, pourtant, les arkhontes ne peuvent faire montre de leur arrogance tyrannique d'antan, et tous les arkhontes de haut rang se déplacent en compagnie de gardes du corps qui les protègent contre le lynchage des foules errantes.

Ces dernières comprennent un grand nombre d'anciens esclaves (libérés par le Roi Tithian, un ancien arkhonte de Kalak, mais toujours privés de travail rémunéré) et d'hommes libérés mécontents et cherchant à améliorer leur position par le vol. Peu après son sacre, Tithian a créé une indemnité de chômage qui octroie une petite ration alimentaire quotidienne à ses gens, lesquels bénéficient des droits des squatters dans les taudis croulants des esclaves. Ils continuent de représenter une menace dans les quartiers des travailleurs et des commerçants et se sont parfois même aventurés au cœur des grandes avenues des maisons nobles.

L'économie de Tyr est toujours catastrophique, se redressant avec lenteur après une guerre désastreuse menée contre la proche Urik. Nombre des anciens esclaves ouvriers qui travaillaient dans les mines de fer y sont retournés, mais cette fois, ils touchent des salaires élevés (quoique certains ne vivent pas assez longtemps pour encaisser leur premier paiement, le travail demeurant aussi dangereux qu'auparavant). La rumeur veut que les arkhontes engagent des "fauteurs de troubles" au travail des mines en leur promettant des salaires extravagants, les font œuvrer une semaine puis périr dans des "accidents" fort opportuns.

Culture : Après l'échec subi par Kalak dans sa tentative d'atteindre la forme du dragon en tuant la population toute entière de la cité dans l'arène des gladiateurs, les citoyens ont refusé d'y retourner pendant des mois. Ils ont continué à suivre ce sport sanguinaire mais se sont contentés d'organiser des combats officieux sur la place du marché ou dans les autres lieux de rencontre de la cité.

À présent, un groupe de gladiateurs et de vétérans entreprenant a obtenu une autorisation officielle de rouvrir l'arène ; ils font payer l'entrée 2 pièces de céramiques (moitié prix pour les enfants) et offrent une après-midi de divertissements sanglants.

Par le passé, les Tyriens cherchaient aussi à se distraire en pratiquant le chant (des mélodies dissonantes mais étrangement émouvantes) et la danse (laquelle



consiste à taper du pied en rythme avec vigueur). Les arts visuels trouvent leur plus belle expression dans des tatouages colorés. En ces temps troublés, cependant, rares sont ceux qui peuvent se permettre de donner libre cours à leur vanité ou à leur soif de loisirs.

Histoire

L'Alliance de Tyr compte à présent entre 400 et 500 années d'existence, ce qui en fait le plus vieux chapitre de l'Alliance. Du temps du roi, l'Alliance de cette cité a combattu les persécutions particulièrement vigoureuses de Kalak. Le simple fait de survivre est devenu le plus remarquable de ses accomplissements.

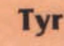
L'organisation doit une grande partie de cette réussite à son dirigeant de longue date, un transmutateur appelé Acritus.

Trois siècles durant, nous dit la légende, Acritus a assidûment respecté les Cinq Desseins et le principe des représailles, n'autorisant nulle controverse sur ce sujet délicat. Il devait son succès à sa profonde compréhension de la mentalité de Kalak. D'après la légende, Acritus obtint cette compréhension dans son enfance, lorsqu'il étudia les disciplines psioniques avec Kalak en personne, mais rares sont ceux qui croient cette fable de nos jours.

Passionné par la magie des *changements de forme*, il échappa à un trépas certain en la mettant en pratique par deux fois au moins. Acritus provoqua la métamorphose d'un volontaire ou d'un prisonnier (les récits divergent sur ce point), choisissant de dupliquer sa propre forme. Il fit ensuite exécuter le sujet en public (ou organisa un simulacre d'exécution, là encore les récits divergent).

Dans un cas comme dans l'autre, la mort de la victime annula le sort de *changement de forme*, mais il restait si peu de choses du corps que toute identification s'en trouva impossible.

L'incertitude historique mentionnée ci-avant baigne presque tous les sujets touchant à Acritus. Sa durée de vie, trois fois plus longue que la norme humaine, a donné lieu à de nombreuses spéculations selon lesquelles l'Acritus originel aurait vécu une existence normale et aurait été personnifié par une dynastie de magiciens au cours des siècles suivants. D'autres rumeurs affirment que le magicien s'est métamorphosé pour





prendre la forme d'une grande pierre brune et vit encore, si l'on peut qualifier cet état de "vie", quelque part dans le désert. Il est probable que nul n'apprenne jamais la vérité, car personne n'a vu le magicien lors des deux derniers âges royaux.

Depuis la mort de Kalak et sa succession assumée par Tithian, les persécutions officielles dont l'Alliance était victime ont cessé.

L'ensorceleuse Sadira ayant contribué à l'ascension de Tithian, ce changement heureux lui est peut-être dû. Il est certain que le chaos, qui a longtemps assiégé la cité, a également joué un rôle, car le gouvernement avait des priorités bien plus importantes.

Toutefois, le public nourrit toujours le même ressentiment à l'égard des magiciens. La disparition de la vieille menace gouvernementale et la présence de la menace citadine ont débouché sur la controverse actuellement débattue au sein de l'organisation : la Divulgation.

Contacter l'Alliance

L'Alliance de Tyr est aussi petite que toutes les autres (elle comprend actuellement moins de 100 membres) et ne peut donc surveiller la cité-État et les territoires environnants de façon poussée. Mais comme Tyr occupe une petite zone à peine plus grande que 2,6 kilomètres carrés, les manifestations magiques exercées dans les lieux publics alertent souvent un magicien membre. Si le mage ayant fait preuve d'une telle imprudence publique échappe à un lynchage immédiat, l'Alliance le contactera probablement rapidement afin de le mettre en garde ou de l'aider.

Ceux qui souhaitent contacter l'Alliance sans avoir à lancer des *boules de feu* dans une rue bondée devraient se mettre en quête d'une grand place "baignée d'une lumière vive et jaune... entourée de six boutiques de vin, de deux maisons de passe, et d'une maison de jeu, lesquelles ont toutes allumé une torche sur le devant de leur porte" (Troy Denning, *The Verdant Passage*). Des individus louches et suspects résident en cet endroit (le Marché Elfe), et leur nombre est tel qu'une personne bizarre de plus (un mage, par exemple) passe généralement inaperçu. Les personnages devraient jeter un œil à la boutique de vin du Géant Saoul.

Initiation

En des temps dont nul être vivant ne se souvient, les fondateurs de Tyr ont construit cette cité dans une forêt verte. Au cours de siècles ultérieurs, la forêt a laissé la place à un immense marécage comme Athas entamait son déclin progressif vers son piteux état actuel. La cité originelle a sombré dans le marais, mais le Roi Kalak en a fait construire une nouvelle sur l'ancienne. Les ruines obscures et pleines d'échos de la précédente cité fournissent aujourd'hui un terrain d'épreuve idéal à l'Alliance.

Après l'habituel test vert, les candidats pénètrent dans la cité souterraine en empruntant une des nombreuses voies d'accès. La trappe que dissimule une table en pierre dans le Géant Saoul est peu usitée. À la place, les candidats utilisent d'autres entrées situées dans les zones désertées du Taudis, à l'abri des regards indésirables. Ils doivent se rendre Sous Tyr, trouver leur chemin au sein du grand labyrinthe, atteindre l'un des temples du passé oublié, et s'y introduire. Seuls des personnages bons et braves peuvent entrer ; les "chevaliers cramoisis" qui servent les puissances anciennes repoussent les autres. Puis les candidats regagnent la surface.

Un psioniste ou un mage de l'Alliance suit la progression des candidats par clairvoyance. Si ces derniers réussissent, une des cellules de l'Alliance les attend pour les accepter en son sein comme ils émergent de Sous Tyr. Toutefois, si les chevaliers cramoisis repoussent un candidat, le malchanceux se retrouve devant un puissant corps de magiciens et de guerriers de l'Alliance, lesquels choisissent de le tuer ou de le condamner à l'exil. Le candidat en sait trop sur l'Alliance à présent, aussi doit-il quitter la cité avant le prochain coucher de soleil ou s'exposer aux représailles.

Direction

Matthias Morthen
Préservateur humain
18ème niveau
Loyal bon

For 13	Int 23
Dex 13	Sag 12
Con 13	Cha 17

p.v. 44
CA : 10
#AT : 1
TACO : 15
Dégâts : selon l'arme
Compétences : Dague ; Histoire Ancienne +1, Langues Anciennes, Marchandage, Etiquette, Protection contre la Chaleur, Détection des Psioniques, Religion, Lecture/Ecriture, Dissimulation Somatique.
Psioniques : Inamovibilité.



Histoire personnelle : Matthias frise la cinquantaine et sert l'Alliance depuis l'âge de neuf ans. Son père, un des lieutenants du Conseil, l'a élevé dans l'optique de perpétuer la mission familiale. Mais Matthias s'est frayé un chemin jusqu'au sein du Conseil de son propre fait, se livrant pour ce faire à des études minutieuses et à une grande attention aux détails. Il ne sait pas très bien ce qu'est la vie hors du Conseil.

Les vastes connaissances, compétences, et expérience de Matthias lui ont valu un grand respect et ont permis à l'Alliance de Tyr de traverser les temps difficiles orchestrés par Kalak. En ce qui concerne l'organisation quotidienne, Matthias surpasse tout le monde. Pourtant, suite à la mort de Kalak, certains disent que l'époque exige de nouvelles stratégies, la Divulgation par exemple. Mais pour ce qui est des nouvelles stratégies, il est impossible de s'en remettre à Matthias. Si son long exercice de ses fonctions lui a enseigné la force, il lui a aussi conféré l'étroit point de vue d'un bureaucrate moyen (mais compétent). Il résiste à tous les arguments avancés en faveur de la Divulgation, récitant les nombreuses leçons que lui ont apporté ses trois décennies d'expérience.

Apparence : Matthias est dégarni et joufflu, ses lobes d'oreilles pendent, mais il s'avère plein de bienveillance et doté d'un regard à la sagesse incongrue. Il s'habille simplement, exception faite de deux brassards de cuivre enchantés que son père lui a légués. Le brassard de gauche renferme un sort de *protection contre le mal, rayon de 3 mètres* (trois charges par jour) ; celui de droite contient *protection contre les projectiles non-magiques* (trois charges par jour). Matthias les déclenche grâce aux mots-clés "borgan" et "lathro".

Jouer son rôle : Matthias possède des compétences très développées en matière de politique, aussi évite-t-il de froisser quiconque. Jouez-le comme un être compatissant et avunculaire, doté d'une agréable vivacité d'esprit. Les personnages-joueurs devraient progressivement se rendre compte de son manque de sens visionnaire et de sa lourdeur d'esprit lorsqu'il s'agit d'essayer des idées nouvelles. Bien qu'il soit sympathique, il finira par faire naître des désaccords majeurs chez les PJ.

Romila Parthian

Préservatrice humaine/Voleuse
Classes jumelées M 17/V 3
Neutre bonne

For 12	Int 20
Dex 17	Sag 11
Con 15	Cha 17

p.v. 40
CA : 7
#AT : 1
TAC0 : 17
Dégâts : selon l'arme
Compétences : Dague ; Maîtrise des Animaux, Marchandage, Herboristerie, Lecture/Ecriture, Dissimulation Somatique, Connaissance des Sorts +1.
Psioniques : Saut de Chat

Histoire personnelle : Romila a grandi dans les rues de Tyr. Quand elle était jeune, elle a fait les poches d'un magicien, y a trouvé un parchemin, et s'est découvert un talent inné pour la magie. Sa victime l'a pistée et recrutée au profit de l'Alliance, où son travail assidu a fini par l'élever au rang de lieutenant du Conseil.

À partir de là, son histoire ressemble à celle de Matthias Morthen, qu'elle admire avec ferveur. Nombre de personnes la considèrent comme "l'autre aspect" de Matthias. Mais Romila est plus proche de la réalité que ce dernier et sait que des changements sont nécessaires. Elle est devenue le principal avocat de la Divulgation.

Récemment, Romila est secrètement tombée amoureuse d'Athrialix, un autre lieutenant du Conseil. Celui-ci semble reconnaître les pressions dont elle est l'objet et le sens du devoir qui la motive. Par contre, nul ne reconnaît Athrialix pour ce qu'il est vraiment : un profanateur, et le plus haut gradé des myrmiléons infiltrés, toutes Alliances confondues. Doucement, il l'a poussée, elle et ses sympathisants, à souhaiter une Divulgation théâtrale. Son plan paraît raisonnable, mais il sait que son application entraînerait le désastre pour le chapitre tout entier.

Romila nourrit et prend soin d'une bande de gosses des rues qui vivent au jour le jour. Les Racailles sont ses yeux, ses oreilles, son système de surveillance avancée.

Apparence : Menue, mince, et intense, elle paraît plus jeune qu'on pourrait s'y attendre (dans les 24 ans). Sa prestance est bien supérieure au nombre de ses années.

Jouer son rôle : Avocate convaincante de la Divulgation, Romila fait montre d'une impatience troublante. Les PJ devraient remarquer sa susceptibilité lorsqu'ils lui posent des questions sur Athrialix. Elle déploie moins de tact qu'elle ne pourrait en manifester, mais elle sert avec compétence et est pétrie de bonnes intentions.

Lorsqu'ils auront à choisir entre l'imprudence de Romila et la circonspection de Matthias, les personnages les abandonneront peut-être tous les deux. Essayez de mettre en avant les qualités positives des deux



dirigeants et laissez-les écouter la voix de la raison lorsque cela s'avère approprié.

Athrialix Denestor
Profanateur humain
9ème niveau (se fait passer pour un préservateur du 5ème niveau)
Loyal mauvais (simule un comportement loyal neutre)

For 13	Int 22
Dex 18	Sag 8
Con 20	Cha 20

p.v. 40
CA : 6
#AT : 1
TAC0 : 18
Dégâts : par arme
Compétences : Dague ; Détection des Psioniques, Lecture/Ecriture, Langage des Signes, Dissimulation Somatique, Connaissance des Sorts.
Psioniques : Pensées Dissimulées, Personnification Psychique.

Histoire personnelle : Le regretté Roi Kalak a donné un grand nombre d'objets magiques de petite taille, faciles à cacher, à Athrialix. Puis il l'a envoyé épier l'Alliance, mais le jeune profanateur n'a pu localiser le quartier général de cette dernière avant la mort de Kalak. À présent, il se méfie du nouveau Roi Tithian et se demande vers quel nouveau protecteur se tourner : les arkhontes locaux ou le roi-sorcier d'une autre cité ?

Entre-temps, le jeune homme fomente de grands ennuis pour l'Alliance et ce, afin de mieux la "sauver" et en prendre le contrôle. Sa mégalomanie, qu'il cache parfaitement, l'a convaincu qu'il pourrait pousser les magiciens de l'Alliance à mener un assaut massif contre le Dragon afin de lui arracher le secret de l'immortalité. Athrialix dissimule cette idée démentielle derrière ses écrans psioniques et magiques les plus puissants.

Apparence : Athrialix est un jeune homme très maigre au crâne prématurément dégarni qu'il cache en coiffant quelques mèches blondes par-dessus sa tête bronzée. Ses joues aux hautes pommettes sont marquées de fentes qui ressemblent à des ouïes ; il s'agit là d'un défaut congénital certes étrange mais néanmoins dépourvu de toute fonction si ce n'est qu'il peut les ouvrir et les fermer à volonté. Elles lui donnent un air hagard constant. Il s'habille de façon conventionnelle et se meut avec une démarche furtive en traînant les pieds.

Jouer son rôle : Ne laissez jamais entendre qu'Athrialix poursuit des rêves de puissance insensés. Comme tous les myrmiléons qui réussissent dans leur entreprise, il dissimule sa vraie nature avec un aplomb irréprochable. Il déploie beaucoup de charme à l'attention de Romila, mais il n'éprouve aucun intérêt à parler d'elle en son absence.

Notes : Athrialix porte un grand nombre d'objets magiques cachés qu'il peut actionner par la pensée afin de reproduire les effets de la magie préservatrice sans profaner la terre. Inventez-les en fonction des besoins de l'intrigue et taisez sa supercherie jusqu'à ce que les PJ soient capables d'y mettre fin.

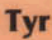
Hephaestus Domithian Darian Twile
Voleur humain, jeune garçon
1er niveau
Neutre bon

Ce jeune gosse des rues est le chef des Racailles, le gang d'enfants avec lequel Romila s'est liée d'amitié. Baratineur agréable, Twile rapporte parfois des ragots et des éclaircissements sur des événements récents. Mais il n'agit jamais pour rien, demandant une tesselle de céramique ou juste une gorgée d'eau. "Hé, m'sieur, certaines informations peuvent se vendre plutôt cher si on choisit le bon endroit. Vous voulez qu'j'aille vendre ma marchandise ailleurs ?"

Twile nourrit des soupçons à l'égard d'Athrialix, mais il continuera de les taire tant que ce dernier rendra Romila heureuse. Le groupe ne peut pas non plus compter obtenir des renseignements réguliers de la part de Twile car celui-ci est difficile à trouver. Les Racailles sillonnent la cité (et la cité souterraine), laissant un sillage de larcins et de petits dégâts derrière eux. Si les personnages-joueurs demandent à voir Twile, ils apprendront qu'il donne un nom différent à toutes les personnes qu'il rencontre, et pare volontiers son patronyme déjà conséquent de nouveaux additifs.

Quartier général

Les ruines marbrées de Kalla-Kouro gisent dans le Taudis situé dans la partie nord-ouest de Tyr, c'est-à-dire aussi loin que possible de la ziggourat de Kalak tout en restant dans l'enceinte de la cité. L'endroit a la réputation d'abriter des fantômes (et pire encore), ce qui tient les citadins les plus superstitieux à l'écart. Les chutes de pierre, les bruits étranges, et les odeurs de suppuration détournent les autres. Seuls les membres de l'Alliance entrent dans cette ruine, car elle renferme leur quartier général. Dans l'histoire passée de Tyr,

Kalla-Kouro servait aux bains publics. Aujourd'hui, les Athasiens peuvent à peine concevoir la notion de bain, encore moins celle de bains publics, aussi le grand et haut bâtiment est-il devenu une antiquité mystérieuse. L'Alliance l'a trouvé une décennie plus tôt ; elle a excavé un petit quartier général souterrain et commencé une charade compliquée visant à repousser les visiteurs.

Les illusionnistes ont créé des formes spectrales, des sons étranges, et d'autres illusions surnaturelles. Ils ont placé des sorts de *bouche magique* sur les entrées, préparés de façon à pousser des cris perçants et mécaniques lorsqu'une personne pénétrait à l'intérieur. Leurs illusions faisaient apparaître de gros rochers qui semblaient chuter comme un intrus traversait le sol incliné. Les roublards et les clercs ont fait circuler des rumeurs effroyables dans tout le Taudis. En l'espace d'une semaine, les citadins ont déserté toute la partie du Taudis qui bordait les ruines de Kalla-Kouro. À présent, les membres de l'Alliance vivent dans le voisinage ou tiennent leurs réunions de cellule dans les nombreux édifices croulants de cette zone. Seuls les intrus les plus résolus visitent l'ancien établissement de bains, ignorent ses illusions, traversent prudemment le sol carrelé rehaussé, et s'aventurent dans le bassin encaissé à proprement parler où l'entrée du quartier général est soigneusement cachée derrière une pile de débris. Là, des gardes psionistes sont cachés qui imposent de grandes peurs ou inquiétudes à l'esprit des visiteurs insistants.

Si l'ensemble de ces mesures ne parvient pas à protéger le quartier général, Gonath et Murth se tiennent prêts à l'intérieur de l'entrée. Ces deux gardes demi-géants (gladiateurs du 5ème niveau, 46 p.v., N) portent des arbalètes ou des couteaux d'obsidienne et attendent (debout ou accroupis), prêts à faucher toute personne se trouvant dans l'incapacité de donner les bons signes de reconnaissance. Malheureusement, lesdits signes de reconnaissance changent un peu plus vite qu'ils ne peuvent les assimiler, aussi se disputent-ils souvent avec les personnes qui demandent à entrer.

Légende du plan

Le Conseil a creusé cette salle divisée en usant de magie et du gros de ses forces. À l'origine, les deux embranchements jumelés de la salle remplissaient des fonctions distinctes : planification des missions sous la houlette de Matthias du côté gauche, et administration usuelle dirigée par Romila du côté droit. Dernièrement, ces deux sections sont devenues, par consentement tacite, le quartier général respectif des factions pro- et anti-Divulgation.

La moitié gauche : Ces trois pièces comprennent les appartements spartiates de Matthias (gardés par un *perroquet de cristal*, voir le *Recueil de Magie*), une grande salle de recherches et d'expérimentation, une chambre d'invité servant de refuge aux fugitifs ou à l'interrogatoire des prisonniers, et une salle de réunion.

La salle d'expérimentation renferme plusieurs sphères d'obsidienne, lesquelles ont été enlevées à la ziggourat de Kalak après sa mort. Kalak avait exigé ces sphères dans sa tentative de se transformer en dragon. La magie des sphères a disparu avec la vie de leur propriétaire, mais les spécialistes de l'Alliance ont quand même tenté de percer leurs secrets et ce, avec assiduité.

La moitié droite : Les psionistes se relaient dans les diverses salles qui longent ce vestibule, surveillant les environs par *clairvoyance*, envoyant des messages de routine aux membres du Conseil, et ainsi de suite. Une de ces pièces contient une petite sélection d'éléments de sorts et de parchemins, lesquels ont été entassés dans deux malles afin d'en faciliter le transport en cas d'évacuation. L'infirmerie renferme des herbes médicinales et des cataplasmes placés dans des pots d'argile, ainsi que quelques lits de camp et du linge de lit propre.

La "deuxième salle" : Romila a transformé une des pièces disponibles en salle de réunion complémentaire. Là, ses partisans pro-Divulgation s'assemblent pour débattre des stratégies à appliquer. Toute personne visitant le quartier général comprend que la deuxième salle de réunion représente un geste symbolique, silencieux, et dénué de menaces.

Depuis la mise en service de cette "deuxième salle", Matthias s'est trouvé des excuses pour ne pas avoir à entrer dans cette moitié de l'installation ; d'ailleurs, Romila ne s'est jamais rendue dans la moitié de ce dernier. Si Matthias la convoquait dans ses quartiers, elle s'y rendrait (probablement).

La tension a augmenté de façon sensible dans la place forte, car tout le monde attend le jour où Matthias fera mander Romila.

La maison sûre

Il existe un autre sanctuaire situé dans le Quartier des Négociants. A l'origine, il servait de quartier général à l'Alliance ; à présent, il tient lieu de cachette d'urgence pour les magiciens qui se trouvent trop loin de Kalla-Kouro. Une petite boutique modeste qui vendait des instruments de musique est aujourd'hui fer-



mée et condamnée. Les membres de l'Alliance qui murmurent la phrase "Libérons Tyr" dans l'allée située derrière la bâtisse déclenchent un sort de *passe-murailles* qui leur permet d'entrer à l'intérieur en traversant un mur d'adobe.

Le petit magasin obscur renferme une réserve de vivres et d'eau, une douzaine de jeux de toges d'arkhontes et d'autres déguisements disponibles dans toutes les tailles, et du matériel de premiers soins comme des bandages, des plantes médicinales, et des garrots. Une *boule de cristal* ou quelque autre moyen de communication permet à son utilisateur d'entrer en contact avec le quartier général, à l'appréciation du MD.

L'Alliance dirige des maisons sûres du même type dans toute la cité, changeant leur emplacement tous les ans environ. Le Conseil tout entier peut se reloger dans l'une d'elles en quelques heures afin d'y établir son nouveau quartier général.

La Divulgation et le jeu

L'Alliance devrait-elle se révéler au public ? Le MD doit appuyer sa décision sur la tournure qu'il souhaite donner à sa campagne.

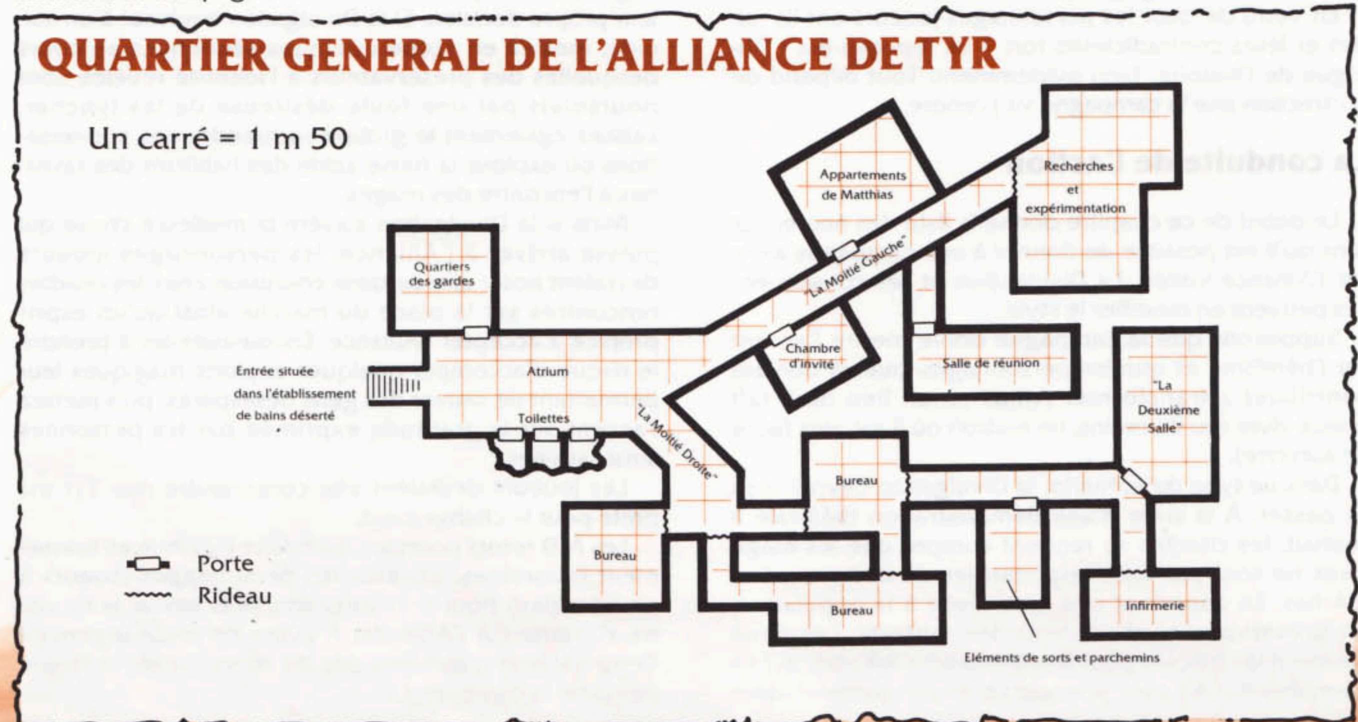
Les questions en suspend

En dehors de l'Alliance, la quasi-totalité des habitants d'Athas détestent et méprisent les magiciens. Les préservateurs sont-ils capables d'enseigner la différence qu'il existe entre les magies préservatrice et profanatrice à la population ? Les gens les écouteront-ils ? Ayant écouté, s'en soucieront-ils ?

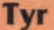
Quelles sont les autres conséquences de la Divulgation ? La révélation publique de l'identité de tous les membres de l'Alliance ? Du quartier général de cette dernière ? Si tel est le cas, comment peuvent-ils éviter les assauts des fanatiques ? Si tel n'est pas le cas, comment les magiciens peuvent-ils gagner la confiance du public ? Peut-être serait-il bon de créer un quartier général factice où des auxiliaires sacrifiables officieraient afin de prévenir toute manifestation de violence ? Certains membres de l'Alliance trouvent cette suggestion méprisable.

Pourquoi ne pas se contenter de révéler le nom des profanateurs connus et de laisser le peuple rendre sa propre justice ? Cette manipulation de la haine des gens serait-elle favorable au sort des préservateurs ?

Que se passera-t-il si les magiciens révèlent leur existence ? Participeront-ils au gouvernement de Tyr ou







aideront-ils la cité à guérir ? L'organisation devrait-elle éviter de donner un but précis à ses membres et les laisser poursuivre leurs propres buts ?

Chacune de ces questions épineuses donne lieu à un minimum de deux courants de pensée. En outre, il semble que toutes les combinaisons d'opinions possibles sont représentées au sein de l'Alliance de Tyr, fait remarquable pour une organisation de si petite taille. Au quartier général et dans les réunions cellulaires, le débat dure depuis des mois, en conséquence de quoi un certain nombre de membres fatigués d'attendre ont commencé à considérer la possibilité de régler le problème par la force.

Que va-t-il se passer ? Les personnages-joueurs devraient exercer une influence décisive sur la question. Ils pourront agir de façon à provoquer eux-mêmes la Divulgation ou au contraire, découvrant une intrigue visant à l'établir, en empêcher le bon déroulement. S'ils rencontrent le Conseil lors d'une mission, ils pourront démontrer le bien-fondé de la position d'un des deux camps par des arguments convaincants, mettant pour cela en lumière les erreurs inhérentes au point de vue de l'opposition. Afin de parer cette démonstration d'un aspect théâtral, la faction concernée pourrait quitter sa salle de réunion et gagner celle de l'autre faction.

En vertu de quoi les personnages-joueurs ont-ils raison et leurs contradicteurs tort ? La réponse est : l'intrigue de l'histoire, bien évidemment. Tout dépend de la direction que la campagne va prendre.

La conduite de l'action

Le début de ce chapitre donne la liste des nombreux tons qu'il est possible de donner à une campagne axée sur l'Alliance Voilée. La Divulgation et ses conséquences peuvent en modifier le style.

Supposons que la campagne doive mettre l'accent sur l'héroïsme et que les personnages-joueurs doivent contribuer à transformer Athas en un lieu où il fait mieux vivre (ou du moins, un endroit où il est plus facile de survivre).

Dans ce type de scénario, la Divulgation devrait bien se passer. À la suite d'une démonstration théâtrale à souhait, les citadins se rendent compte que les magiciens ne sont pas tous responsables de la destruction d'Athas. En apportant une aide réelle à la population, les préservateurs obtiennent des renforts. Les gens viennent les trouver pour leur demander assistance. Les membres de l'Alliance peuvent librement communiquer entre eux grâce à un quartier général public. L'acceptation des gens intervient lentement, mais le groupe d'aventuriers peut améliorer la position de l'Alliance en faisant preuve d'héroïsme.

Si vous préférez une approche plus sombre de votre campagne, ou si vous ne souhaitez pas changer le rôle joué par l'Alliance de façon si rigoureuse, la Divulgation échoue (ou tout au moins, elle aurait dû échouer si les personnages s'y étaient opposés).

Personne ne comprend ni ne se soucie de comprendre la différence existant entre les magies préservatrice et profanatrice. Une démonstration magique ou la révélation de l'identité des magiciens ne ferait que déclencher la fureur de la cité tout entière, soudainement unie dans sa haine. Les persécutions redoubleraient d'intensité, rejetant l'Alliance dans sa clandestinité initiale, l'affaiblissant plus que jamais. Dès lors, les personnages doivent puiser dans leurs dernières ressources pour défendre leur cause.

La décision : Les divers styles ont tous leurs propres vertus. Vous devrez décider de changer les choses pour le meilleur, pour le pire, ou de préserver le statu quo. Une fois que vous aurez déterminé les résultats de la Divulgation, introduisez des indices que les personnages-joueurs pourront mettre à profit pour prendre leur propre décision. Si la Divulgation équivaut à un suicide, mettez en scène quelques séquences au cours desquelles des préservateurs à l'identité révélée sont poursuivis par une foule désireuse de les lyncher. Laissez également le groupe surprendre des conversations où explose la haine acide des habitués des tavernes à l'encontre des mages.

Mais si la Divulgation s'avère la meilleure chose qui puisse arriver à l'Alliance, les personnages-joueurs devraient noter une certaine confusion chez les citadins rencontrés sur la place du marché ainsi qu'un esprit propice à accepter l'Alliance. Encouragez-les à prendre le risque d'accomplir quelques exploits magiques leur permettant de sauver des gens désespérés, puis mettez l'accent sur la gratitude exprimée par les personnes ainsi sauvées.

Les joueurs devraient vite comprendre que Tyr est prête pour le changement.

Les MD retors pourront introduire des indices faussement favorables, pousser les personnages-joueurs à prendre parti pour la Divulgation, puis laisser le désastre s'abattre sur l'Alliance. À éviter de toute urgence ! Cette trahison n'amènera que du ressentiment et risque de ruiner la campagne.



Accroches d'intrigue

1. Les personnages entendent parler de l'établissement de bains "hanté" du Taudis. Comme ils mènent leur enquête, ils découvrent le quartier général de l'Alliance et doivent rester assez longtemps en vie pour parvenir à s'expliquer. Morthen surmonte sa circonspection naturelle et laisse le groupe affronter une initiation. En effet, il a besoin d'alliés pour remporter la controverse soulevée par la Divulgation. Sinon, le groupe pourra découvrir le quartier général pendant la période de travail de Romila Parthian, laquelle les recrutera pour des raisons identiques.

2. Athrialix a fini par convaincre Romila de forcer la main de l'Alliance en faveur de la Divulgation. Ses sympathisants et elle ont l'intention de gagner le marché et d'y faire pousser de l'herbe de part en part, puis de produire un spectacle composé de feux d'artifice et de d'illusions divertissantes. Ils espèrent, par cette action, encourager le public à accepter les préservateurs (des illusions divertissantes ? c'est cela, oui...).

Les personnages-joueurs ont vent de ce plan par l'intermédiaire de Twile, le gosse des rues, lequel a fini par surprendre Athrialix comme celui-ci usait de magie profanatrice. Le gamin a tant bien que mal réussi à s'échapper vivant et à présent, le profanateur est à sa recherche. Les personnages-joueurs pourront tenter de barrer la route à la Divulgation ou au contraire prêter main forte à ses partisans afin de s'assurer qu'elle se déroule comme il faut. Ils devraient ensuite s'en prendre à Athrialix. Pour protéger Twile, ils devraient l'emmener avec eux (enfin, c'est ce qu'il leur dit). Au cours de l'aventure, Twile vous permettra d'intervenir dans l'intrigue afin de provoquer ou d'éviter les complications.



Vue d'ensemble

Style de campagne : ***Agressif, florissant***

L'Alliance de Balic s'est trouvée des alliés puissants. Andropinis, le Dictateur, continue d'opprimer et de réduire en esclavage les citoyens baliquites. Un par un, les nobles et les artistes non-magiciens ont dû prendre une mesure désespérée : suivre l'initiation de l'Alliance. La plupart des gens qui connaissent l'existence de l'Alliance la considèrent comme un moyen de contre-attaquer Andropinis.

Le dirigeant actuel du Conseil fait montre d'une telle sagesse que, contrairement aux autres, l'Alliance de Balic accepte d'être conduite par un non-magicien.

Bien qu'il ne connaisse rien de la magie, l'ex-exclave Ramphion, un rhapsode (chanteur de poèmes) populaire, régente les magiciens de la cité. Comment a-t-il obtenu cette position ? À Balic, les membres élisent leur chef.

La cité

Population : 27 500 (80 % d'humains, 8 % de nains, 3 % de mûls, 4 % d'elfes, 4 % de demi-géants, 1 % de thri-kreen, quelques demi-elfes et petites-gens ; 5 % de patriciens, 15 % d'hommes libres, 80 % d'esclaves). Les autochtones portent le nom de "Baquilites".

Emblèmes : Soleil, gerbe de blé (en temps de paix) ; épée, bouclier (en temps de guerre).

Economie : Blé, sel, olives, nectar de kank ; bétail, cuir ; argent.

Habitants notoires : Andropinis, roi-sorcier et dictateur (dragon du 21ème niveau, LM) ; Oriol de Magestalos, Premier Orateur des Patriciens (homme normal de niveau 0, 4 p.v., LN) ; Zanthiros, Général de la Milice (G 13, 70 p.v., LM) ; Orianestra, Maîtresse des Chants du Palais (R 6, 18 p.v., LN) ; Elvar le druide, protecteur des bosquets d'orangers du dictateur (D 8, 32 p.v., N).

Lieux insolites : Le Mégalinéon, le palais du dictateur ; bosquets d'oliviers et d'orangers ; les Comptoirs de Négoce Marchands de l'agora, entourés du Marché Elfe ; des amphithéâtres situés tout autour de la cité, lieux de concours de pièces de théâtre ; et les Ponts Brillants, des ponts de marbre monumentaux qui enjambent les ravins emplis de pulvre dont l'agora est encerclée.

Balic est propre, voire agréable. Ses monuments se composent d'un ordonnancement de frises, de frontons, de cages d'escalier et de vastes portiques entourés de colonnes de marbre cannelé. Les vents s'engouffrent dans les péristyles pleins d'échos et enceints de longues colonnades. De larges artères rayonnent depuis la forteresse centrale d'Andropinis.

Le roi-sorcier bouffi et mégalomane organise des défilés réguliers en son propre honneur. Lors de ces processions fastueuses, il est assis dans un palanquin d'osier perché sur le dos de Holostos, la monture royale, un inix albinos.

Les gardes et les soldats de la cité contraignent tout le monde à y assister et à pousser des hourras. Les seules excuses valables pour qu'un citadin puisse ne pas assister au défilé sont la maladie et les blessures graves ; de toute façon, ceux qui se soustraient à ce devoir sont punis de maladie ou de blessures graves.

Habillement : À Balic, les patriciens portent une chemise plissée recouvrant le corps entier (un chiton) sur laquelle ils passent souvent un petit manteau sans manches (une chlamyde). Ce dernier est généralement taillé dans du lin fort onéreux, importé de Draj, et arbore un motif bienséant composé de carreaux, de minces rayures, et parfois même de fleurs.

Les femmes passent une ceinture autour du chiton, juste au-dessus de la taille ; elles frisent leurs cheveux et les attachent avec des épingles en bois ou en os. Il arrive aux femmes nobles de mettre un châle appelé péplum ; celui-ci leur descend jusqu'à la taille et se révèle souvent trop chaud pour la plus zélée des matrones baquilites, dont les toilettes manquent pourtant de simplicité. Les humains d'un âge avancé portent une barbe pointue, mais les jeunes hommes se rasent ; jeunes et moins jeunes se font couper les cheveux courts. Hommes et femmes enfilent des sandales ou des bottes de cuir d'inix.

Culture : Les ancêtres lointains des Baliquites actuels ont créé une mythologie compliquée et non religieuse, composée de paraboles fictives semblables aux contes de fées. Ce monde de légendes empreint toute la culture de la cité : ses drames, sa poésie épique, et sa musique.

Les poètes écrivent rarement leurs épopées. Ils préfèrent les mémoriser et les déclamer avant de les enseigner à des interprètes appelés rhapsodes. Ces derniers récitent ou chantent un extrait d'une épopée populaire dans les assemblées de patriciens, ou bien dans l'agora afin d'obtenir quelques tesselles de céramique auprès des passants. Nombre d'entre eux composent également leurs propres œuvres. Les rhap-



sodes remplissent la même fonction que les bardes des sociétés médiévales, mais ils ne relèvent pas de la classe de barde telle qu'elle est définie dans AD&D et ne bénéficient donc d'aucune caractéristique de classe spéciale. Bien qu'elle soit manipulée de façon à refléter les besoins de la propagande, la scène culturelle intéresse grandement les patriciens et les hommes libres. La cité parraine les concours qui opposent les différents dramaturges et rhapsodes, dispensant de grands honneurs à ceux dont l'œuvre remporte l'accueil le plus favorable auprès du public.

Les citadins assistent à ces concours en grand nombre ; ils y trouvent probablement une échappatoire à l'oppression quotidienne.

Grâce à cette popularité, les intellectuels de l'Alliance ont commencé à planter les graines de la rébellion dans leurs œuvres, recourant pour cela à des messages subtils.

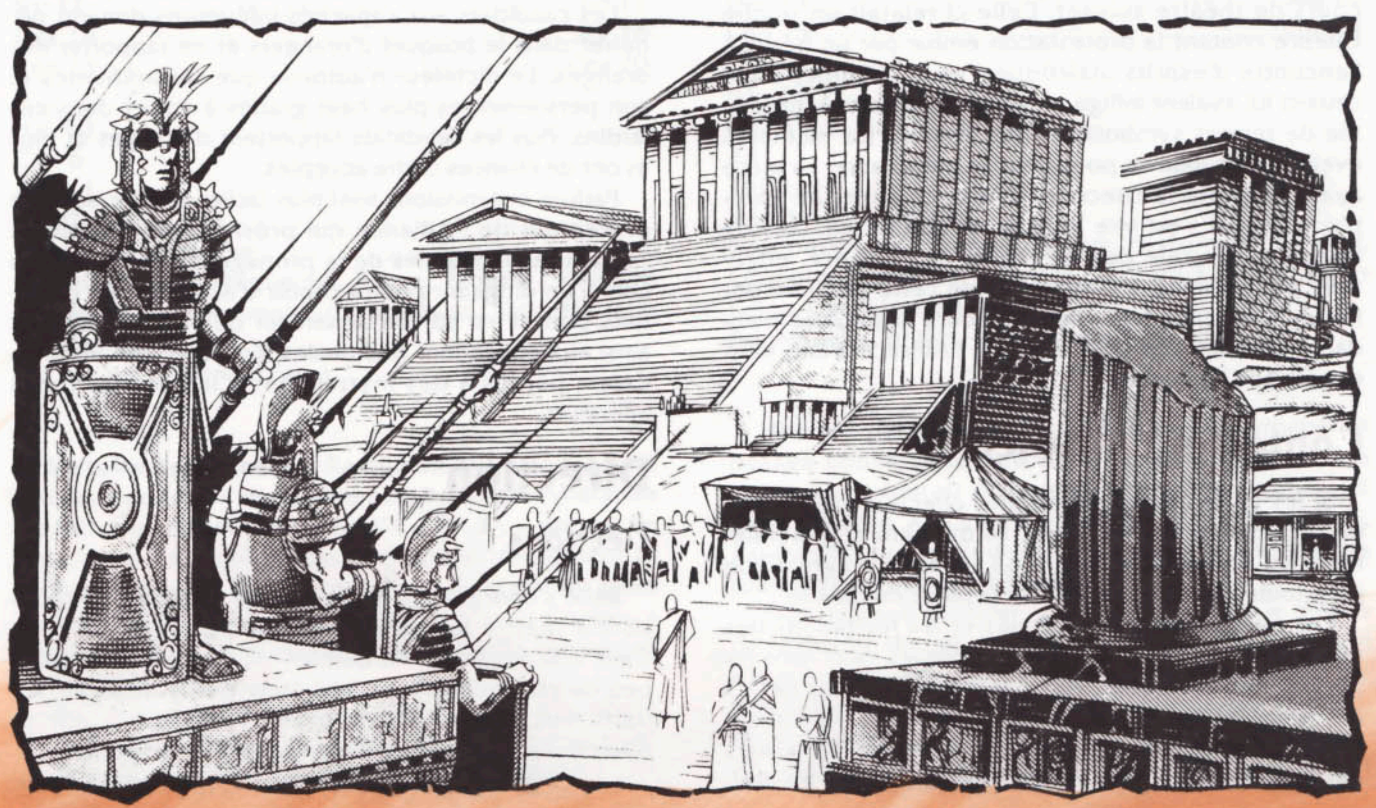
Ceux-ci ne sont jamais directs, car tout est intégré à la mythologie, mais ils restent clairs pour les membres de la foule les plus réceptifs. Les auteurs de l'Alliance ont même utilisé leurs pièces et leurs épopées comme méthode voilée de recrutement.

Histoire

L'Alliance Voilée s'est récemment implantée à Balic et ce, parce que la plupart des gens y montraient les signes d'une plus grande tolérance vis-à-vis des magiciens. Au cours du siècle dernier, Darminius l'Abjurateur a visité Tyr afin de s'y procurer un élément de sort, les cheveux d'une elfe vierge. Il a appris l'existence de l'Alliance séculaire de cette cité comme il fuyait une meute de femmes elfes qui n'appréciaient pas la teneur de ses recherches. Fasciné par la notion d'organisation secrète et pleinement convaincu de la nécessité de sa réalité, il a regagné Balic et s'est mis à constituer son propre chapitre.

Le message de ce dernier consiste à lutter contre le roi-sorcier et n'a trouvé que récemment un accueil favorable. Longtemps le corps électoral a tenté de réformer le gouvernement en élisant les arkhontes. Cette méthode a échoué.

Après avoir reçu la visite désastreuse du Dragon, il y a cinquante ans de cela, Andropinis s'en est pris à la population avec plus de force, l'exhortant à reconstruire. Au cours de cette oppression tardive, des candi-





dats au poste d'arkhonte à l'esprit réformateur ont souvent remporté les suffrages, mais la plupart d'entre eux ont trouvé la mort dans des "accidents". Les autres ont mystérieusement perdu leur zèle après s'être rendus au palais du dictateur.

L'Alliance a connu son moment décisif lors du récent décès de l'arkhonte Rampholon. Ce réformateur aux idées généreuses a remporté une victoire écrasante aux dernières élections (datant de dix ans) et a survécu assez longtemps pour révoquer plusieurs édits détestés : les impôts portant sur la vente du sel, l'interdiction qui frappait certains mariages, et les restrictions placées sur la culture des oranges et autres mets délicats. Puis son fils Ramphion s'est un jour réveillé au sortir d'un message télépathique.

Obéissant aux indications ainsi reçues, Ramphion a découvert le corps de Rampholon dans les régions périphériques de la propriété, enseveli sous une pile de sel. Le même jour, Andropinis a rétabli les édits révoqués.

Le meurtre de l'arkhonte a calmé le malaise social, mais Ramphion a présenté une dramatique bouleversante, intitulée *Les Funérailles du Héros*, lors du concours de théâtre suivant. Celle-ci relatait un mythe célèbre contant la protestation émise par un héros à l'encontre d'esprits maléfiques, et le châtiment que ceux-ci lui avaient infligé ; mais cette histoire était teintée de termes symboliques sur lesquels les membres éveillés du public ne pouvaient se méprendre. La pièce ayant emporté le concours, l'Alliance a recruté Ramphion, lequel s'est vite hissé jusqu'au Conseil. Lors de l'élection suivante des dirigeants de l'Alliance, effectuée par cathexie, les membres de cette dernière ont fait de Ramphion leur chef. Au cours des quatre mandats ultérieurs à ce vote, il a doté l'Alliance d'une forte et nouvelle influence.

Contacter l'Alliance

Si les visiteurs des autres cités effectuent les signes de reconnaissance habituels, ils obtiennent généralement un message murmuré ou un billet énigmatique pour toute réponse : "Allez voir la pièce de théâtre".

Les interprétations théâtrales et les récitations des rhapsodes se produisent presque tous les jours dans les divers amphithéâtres qui parsèment la cité ; elles commencent généralement tôt le matin pour finir avant la canicule de midi. Les appels à la rébellion indirects des œuvres présentées risquent de surprendre les nouveaux venus. Ces pièces sont si populaires que le dictateur est contraint de tolérer leurs tendances subversives.

Certaines œuvres vont jusqu'à montrer les magiciens sous un jour plutôt sympathique, ou font preuve d'une conscience des différences existant entre les magies préservatrice et profanatrice. Ces caractéristiques signifient habituellement que les auteurs ou interprètes font partie de l'Alliance. Le visiteur qui désire contacter cette dernière peut s'adresser à ces acteurs et suivre une longue chaîne de références à un membre de cellule. Les auxiliaires de l'Alliance peuvent également mettre en scène ces productions eux-mêmes !

Initiation

Après le "test vert" traditionnel, le Conseil donne sa préférence actuelle aux missions infligeant des meurtrissures à Andropinis, aussi faibles soient-elles. "Rends-toi dans son palais, brise un vase, et ramène-nous les fragments." "Rends-toi dans sa bibliothèque de parchemins et vole le plus vieux d'entre eux que tu pourras." Et ainsi de suite.

Les candidats aux capacités inférieures doivent pénétrer dans le bosquet d'orangers et en rapporter des oranges. Le dictateur n'autorise que ses arkhontes et son personnel les plus haut gradés à entrer dans ces jardins. Plus les candidats rapportent d'oranges et plus ils ont de chances d'être acceptés.

Parfois, ces missions sont plus faciles encore, selon le protecteur de l'Alliance qui préside aux initiations. Suivant les tendances de la propagande électorale en cours, un dirigeant pourra choisir d'accepter des candidats dont il est sûr de bénéficier du vote, dérogeant ainsi aux obligations habituelles "l'espace d'un instant". Cela a permis à des myrmiléons d'infiltrer les rangs inférieurs.

Direction

Élections

Balic s'enorgueillit d'une grande tradition qui consiste à mettre les problèmes d'importance au vote. C'est vrai, les votes du dernier millénaire ont entraîné peu de changements et seule une petite minorité, les patriciens, peut vraiment voter. Toutefois, la notion d'élections libres empreint l'ensemble de la société.

Les dirigeants des autres cités ont pour habitude de



choisir leurs propres successeurs. À Urik, les factions rivales se battent littéralement pour remplacer leur défunt dirigeant. Seule Balic voit les membres de l'Alliance procéder à un vote.

L'élection du dirigeant et de ses trois lieutenants a lieu au cours d'une cérémonie tenue par cathexie. En général, elle dure une minute environ. Le vainqueur assume ses fonctions au bout de 10 jours.

Les élections surviennent tous les trois ans ; la prochaine élection doit se produire au cours de l'année de la Révérence du Prêtre, un an après le début d'une campagne type pour DARK SUN. Vous pouvez choisir d'en déplacer la date afin qu'elles soient tenues peu après l'intégration des PJ à l'Alliance ; cela leur permettra soit de diriger le Conseil, soit d'avoir une certaine influence sur le scrutin. S'ils sont élus, pensez à augmenter le nombre de lieutenants éligibles pour que chacun des personnages-joueurs trouve une place.

Ramphion
Roublard humain
9ème niveau
Loyal bon

For 14	Int 17
Dex 18	Sag 16
Con 13	Cha 20

p.v. 50
CA : 6
#AT : 1
TAC0 : 16
Dégâts : selon l'arme
Compétences : Dague +1, Bâton, Fronde ; Histoire Ancienne, Déguisement, Contrefaçon, Saut, Histoire Locale.
Psioniques : Vision de l'aura.

Histoire personnelle : Ramphion avait déjà gagné plusieurs concours de théâtre avant que ses Funérailles du Héros ne remportent la Feuille d'Or, il y a dix ans de cela. Il ne s'est mis à éprouver mécontentement et méfiance vis-à-vis du gouvernement de la cité qu'après la mort de son père ; à l'origine, il voyait l'Alliance comme une cause honorable parce qu'elle combattait le dictateur.

Au cours des années suivantes, Ramphion a perdu de son optimisme quant à ses chances de renverser Andropinis. Toutefois, il en est venu à considérer les préservateurs comme des "camarades artistes". La magie le fascine, mais il n'a aucune aptitude dans cet art. Les dons d'éloquence et le sens politique de Ramphion lui ont valu assez de voix pour diriger le chapitre. Il mène à présent son quatrième mandat et son bilan est positif.

Apparence : C'est un homme vigoureux et cordial, âgé d'une quarantaine d'années, et bien habillé. Il est peut-être un peu trop fier de ses cheveux et de sa barbe à la frisure soigneusement entretenue.

Jouer son rôle : Ramphion fait montre d'une très grande perspicacité, sachant apprécier les situations avec réalisme, respecter les capacités des autres, et gérer les crises avec finesse. En un mot comme en cent, c'est un bon dirigeant. Lorsqu'il n'est pas en présence d'amis, il tente de dissimuler la fascination enfantine qu'il nourrit à l'égard de la magie.

Zaethus Nauripides
Préservateur humain
8ème niveau
Loyal bon

For 12	Int 19
Dex 14	Sag 16
Con 15	Cha 14

p.v. 28
CA : 10
#AT : 1
TAC0 : 18
Dégâts : selon l'arme
Compétences : Dague, Bâton; Histoire Ancienne, Etiquette, Langues Vivantes, Lecture/Ecriture, Equitation, Connaissance des Sorts.
Psioniques : Contact, lien spirituel, invisibilité.

Histoire personnelle : Ce patricien à la prospérité passée consacre le peu de fortune qu'il lui reste à l'Alliance. Il fournit également un quartier général à cette dernière. Ami intime et proche allié de Ramphion, Zaethus connaît le dirigeant depuis plus longtemps que tout autre membre de l'Alliance.

Bien qu'il soit patricien, Zaethus s'est attiré le mépris de sa famille du fait de sa fascination pour le théâtre. Il est même devenu acteur sous un nom d'emprunt. Il a rencontré Ramphion alors qu'il interprétait une des premières œuvres du dramaturge, et ils se sont liés d'amitié. Zaethus a rejoint l'Alliance en même temps que



Ramphion, abandonnant le théâtre et se rachetant juste à temps aux yeux de sa famille pour hériter de ses biens. Il continue de donner libre cours à sa passion du métier d'acteur d'une façon que Ramphion lui-même ne soupçonne pas.

Zaethus porte un *anneau de métamorphose* qui lui permet de changer de forme trois fois par jour. Un magicien assez âgé du Conseil le lui a légué pour le remercier de sa loyauté envers l'Alliance. A présent, Zaethus s'en sert pour incarner l'un des quelques "compagnons d'armes" qu'il fait semblant d'employer.

Sous le couvert d'une invisibilité psionique (son talent natif), il se rend dans une cachette sise dans sa propriété et y revêt une autre apparence.

Zaethus utilise trois formes représentant chacune de ses compagnons d'armes fictifs : Mord le mûl, un demi-géant nommé Hrink, et une elfe appelée Davriana.

Le noble s'investit complètement dans ces trois rôles, enrichissant ses compositions de comportements distinctifs et d'antécédents détaillés.

Au moment même où un interlocuteur commence à se demander pourquoi les trois compagnons d'armes ne se montrent jamais ensemble, il (sous les traits de Mord) pourra laisser entendre que Hrink lui est fort antipathique ou dépeindre Davriana comme une personne indigne de confiance. Ainsi, les observateurs se mettent à considérer le mystère de ces remarques, oubliant par là même le problème qui les avait interpellés.

Apparence : Sous sa vraie forme, Zaethus est grand et mince, a dans les quarante-cinq ans, les cheveux argentés, et les traits du visage ridés et aristocratiques. Il s'habille dans la plus belle des modes, préférant le cachemire, et se déplace avec une grâce calculée.

Sous l'apparence de Mord, il porte un tablier et des sandales de cuir d'inix, ainsi que des tatouages abstraits et complexes sur le dos et les épaules.

Sous son aspect de demi-géant, des vestiges de défenses saillent de sa mâchoire supérieure. Des cheveux longs et incongrûment blonds tombent en cascade sur son dos courbé. Il porte un pagne et une cape en toile à sac pour tous vêtements.

Sous le visage de Davriana, il revêt le physique d'une jeune elfe svelte, dotée d'yeux jaunes, d'un corsage et de jambières bruns et serrés, de bottes en cuir, et d'un poncho à capuche recouvert d'un motif de camouflage brun. Ses manières brusques et arrogantes provoquent les soupçons de tout son entourage.

Jouer son rôle : Zaethus joue les dandys décents mais ses goûts sont délicats et il ne se refuse rien. C'est certes un vrai dandy, mais il en exagère le comportement. Cela conduit certains à négliger ses grandes intelligence et compétence politique.

Zaethus permet aux PJ de rejoindre l'Alliance plus facilement que quiconque. Il recrute les héros (et presque tous les autres) qui promettent de voter pour Ramphion. Ses gains politiques à court terme entraînent un danger à long terme car ses recrues comportent quelques agents myrmiléons.

Sestus Dimosthenus
Guerrier/profanateur humain
Classes jumelées G 7/M 4 (se fait passer pour un simple G 7)
Loyal mauvais

For 18	Int 16
Dex 18	Sag 8
Con 20	Cha 17

p.v. 42
CA : 6
#AT : 3/2 rounds
TAC0 : 13
Dégâts : selon l'arme +2
Compétences : Arc, Arbalète, Dague +1, Epée +1 ; Combat Aveugle, Etiquette, Chasse, Survie, Pistage.
Psioniques : altération de l'aura.

Histoire personnelle : Dernièrement, Zaethus a recruté Sestus afin que ce dernier vote pour Ramphion. En réalité, Sestus est un agent myrmiléon à la solde d'Andropinis. Ayant reçu une formation de combattant et d'espion, il s'est montré fort compétent en ces domaines ; c'est pourquoi Andropinis lui a donné un enseignement minimal en matière de magie (profanatrice, évidemment), procuré des objets magiques lui permettant de réussir le test vert, et ordonné de découvrir l'emplacement des quartier général et direction de l'Alliance.

Jusqu'à présent, Sestus a accompli la majeure partie de sa mission. Il a entendu Ramphion parler à sa cellule et est parvenu à assister à une réunion du Conseil dans le quartier général de la villa de Nauripides.

Sestus pourrait d'ores et déjà aller trouver Andropinis et lui fournir assez d'informations pour détruire l'Alliance.

Mais Sestus est ambitieux. Il croit que l'Alliance dé-



tient un trésor composé d'objets magiques quelque part à Balic, et il veut se les approprier pour son propre compte. Il n'effectuera pas son rapport final avant de les avoir localisés et accaparés. Il pense à présent que le seul moyen d'y parvenir consiste à occuper la place de chef du Conseil.

Sestus fait courir des mensonges anonymes sur les projets de Ramphion. Il a également commencé à saboter les réunions des partisans de ce dernier. Avec l'aide du dictateur, il a infligé plusieurs désastres à l'Alliance, lesquels sont censés découler des "erreurs" de Ramphion.

Sestus va bientôt dévoiler sa tentative de coup d'état. Il a l'intention d'obtenir d'Andropinis une magie assez puissante pour renverser la cathexie électorale en sa faveur. Il aura alors le pouvoir nécessaire pour gagner le Versant Forestier, en arracher les petites-gens, les réduire en esclavage, et fonder sa propre cité-État. Sestus nourrit des rêves de grandeur auxquels l'Alliance doit d'être encore en vie.

Apparence : Il est de taille moyenne, nerveux, et âgé de vingt-cinq ans environ. C'est un guerrier endurci. Il porte une armure aussi lourde que la chaleur le lui permet et une épée bâtarde contenue dans un fourreau de cuir huilé.

Jouer son rôle : Il émane une grande confiance en soi et une belle prestance de Sestus. Il parle peu. Grâce à son excellente formation d'espion, il parvient à simuler sans faille sa loyauté envers l'Alliance.

Cependant, il s'avère facile de provoquer son caractère exécrable, ce qui peut le mener à des actions inconsidérées.

Notes : Quand il porte son armure et ses armes habituelles, Sestus est dans l'incapacité d'user de magie profanatrice.

Quartier général

Située dans une petite plantation voisine des portes de la cité, la villa de Zaethus Nauripides est belle mais défraîchie. Au fil des générations, les impôts ruineux du roi-sorcier et les manœuvres suspectes des propriétés environnantes ont usé les terres des Nauripides. Aujourd'hui, entourée par de petits champs de blé nain et sec, la villa fait montre d'une élégance passée, dernière distinction d'une famille à la grandeur révolue. Zaethus y vit en compagnie de sa sœur Vénithia, une veuve d'un certain âge, et de ses quatre esclaves domestiques.

Légende du plan

Extérieur : La maison comporte deux paliers, le second étant plus petit et orienté vers l'avant afin de laisser une plate-forme découverte à l'arrière de cet étage. Ce balcon est dépourvu de garde-fou, de rebord, et de porte donnant sur la bâtisse, mais Zaethus y monte parfois en secret sous sa forme de mûl ou d'elfe. Là, invisible, il épie ceux qui discutent dans les pièces de l'étage ou dans le portique sis en contrebas.

Les murs de briques sont minces et contribuent peu à maintenir la villa à température constante, mais ils protègent contre la plupart des attaques et sont difficiles à briser.

Intérieur : La cour et le portique sont pavés de dalles blanches comme la craie. Les autres sols sont presque tous recouverts de riches carreaux de pavage, et ceux des chambres sont parés d'onéreux tapis de Raam. Le mobilier de chaque pièce est vieux et usé mais fait montre d'un goût raffiné. Des bougies parfumées éclairent (sans chauffer) chaque salle lors des froides nuits du désert.

Andron (salle de réception) : Zaethus et Vénithia accueillent les visiteurs dans cette pièce décorée avec goût. Là, ils font servir du thé de feuille de foin doux, des gaufrettes de sésame, du fromage de chèvre, et divers condiments.

Atelier : Les murs de cette salle sans fenêtres sont plus épais que ceux du reste de la maison. C'est ici que Zaethus est censé s'adonner à la menuiserie, à la poterie, et à d'autres passe-temps dignes d'un noble. En réalité, l'entassement de matériaux dissimule une trappe qui donne sur le tombeau familial, lequel est situé sous la villa.

Sous-sol : Les catacombes familiales cachent à présent l'Alliance Voilée. Des pierres brutes et taillées longent le passage (ou dromos) qui mène à l'antichambre du caveau. Chacune des pièces poussiéreuses auxquelles cette dernière conduit renferme la dépouille de nombreux anciens chefs de famille des Nauripides, et ne fait plus qu'une avec la poussière dont la tombe est entièrement recouverte. Ces salles ne contiennent pas d'autres trésors que des linges tombant en lambeaux, des boucliers en bois pourris, et d'autres héritages naguère prisés. La pièce estampillée "Bibliothèque" détient maintenant les volumineuses archives de l'Alliance de Balic : son histoire, ses comptes-rendus de réunion, ses notes de recherches, et ainsi de suite.

L'antichambre mène dans un caveau à coupole (ou



thorlos), une salle circulaire dont le plafond voûté s'appuie sur un pilier carré. Autrefois, ce caveau contenait la dépouille du fondateur des Nauripides ; cette dernière s'y trouve peut-être encore, mais Zaethus a vidé la pièce de toutes ses épitaphes et souvenirs. C'est ici que l'Alliance tient ses réunions, cache les réfugiés, et s'adonne parfois à l'expérimentation de sorts nouveaux ou d'objets magiques acquis récemment. Elle pourrait également (à l'appréciation du MD) renfermer le "trésor" que Sestus recherche.

Accroche d'intrigue

Un témoin raconte au Conseil que les trois compagnons d'armes de Zaethus ont attaqué une des cellules de l'Alliance, profitant d'une de ses réunions pour tuer tout le monde à l'exception dudit témoin. La nouvelle remonte le réseau d'urgence de cellule en cellule, déclenchant par là-même un scandale et provoquant un certain ressentiment à l'égard de Ramphion.

Zaethus est le seul à savoir que ces trois compagnons d'armes n'existent pas. Plutôt que de révéler son secret, il contacte les PJ et leur demande de mener une enquête. Sinon, Sestus ou un autre rival de Ramphion peut recruter le groupe afin qu'ils traquent les trois compagnons d'armes. La piste mène à la villa de Zaethus, où des personnages perspicaces découvriront le changement de forme secret du noble. Celui-ci les engagera alors pour qu'ils découvrent qui s'est fait passer pour ses "compagnons d'armes".

Sestus a organisé l'attaque en embauchant trois esclaves en fuite et en utilisant une baguette (offerte par Andropinis) pour les *métamorphoser* dans les formes désirées. L'enquête aboutit à ces trois esclaves mais s'arrête probablement là, car Sestus était lui-même déguisé lorsqu'il les a engagés. Le groupe parvient à laver le nom de Zaethus avant l'élection à venir mais s'attire à coup sûr la colère de Sestus.

QUARTIER GENERAL DE L'ALLIANCE DE BALIC

Un carré = 1 m 50



Vue d'ensemble

Style de campagne : *Agressif, Inconnu*

Tectuktitlay, le roi-sorcier de Draj, rêve de découvrir le quartier général de l'Alliance locale. Depuis la salle du trône de sa demeure pyramidale, le Temple des Deux Lunes, il a ordonné plus d'une trentaine de fouilles dans toute la ville.

Pendant ce temps, les dirigeants de l'Alliance trament de nouvelles attaques au sein de leur place forte, sise quelques douzaines de mètres sous les pieds chaussés de sandales du roi.

Impossible ? Non. Cela fait longtemps à présent, Tectuktitlay a fait bâtir le Temple des Deux Lunes sur une pyramide âgée de plusieurs siècles. Cela revenait à agrandir la pyramide en effectuant moins de travail. L'Alliance opère dans la petite pyramide ensevelie, entourée de râteliers de crânes draji qui s'animent et caquettent en présence de magie profanatrice.

La cité

Population : 15 000 (60 % d'humains, 15 % de nains, 5 % de mûls, 15 % d'elfes, 3 % de demi-elfes, 2 % de demi-géants, quelques thri-kreen et petites-gens ; 40 % d'hommes libres, 60 % d'esclaves, un pourcentage fractionnaire de nobles et de prêtres de la lune). Les autochtones se nomment les "Draji" ou les "Draj".

Emblèmes : Serpent à plumes, miroir fumé, jaguar, et autres créatures féroces.

Economie : Blé, riz, autres céréales, chanvre ; dindes, lapins, textiles, tapis de paille, et poterie.

Habitants notoires : Tectuktitlay, roi-sorcier (dragon du 22ème niveau) ; Chilocotec, commandant de l'armée (F 13, 70 p.v., LM) ; Reine Tionaca, la Femme Flamme (Pf 8/Psi 8, 30 p.v., LM) ; Ixtabai l'Aveugle, maître de la Maison de l'Esprit, l'académie psionique du roi (Psi 12, 48 p.v., LN) ; et Maxtlixoco, haut arkhonte (Ar 15, 45 p.v., LM).

Lieux insolites : La Cité des Deux Lunes (le complexe administratif fortifié qui occupe le centre de la cité) ; le Temple du Père et Maître (le palais pyramidal du roi) ; le tlacochcalco (l'arsenal sis dans le palais) ; les Temples de Ral et de Guthay, deux somptueux lieux saints consacrés au "divin Tectuktitlay" ; le Champ de Guerre Fleuri, à l'extérieur des Portes Lunaires Dorées ; la ménagerie royale ; les enclos à saillie des jaguars ; les établissements de traitement du chanvre et les moulins actionnés par des esclaves.

Agencement : Draj a la plus grande superficie de toutes les cités-États autres que Raam, mais si cette dernière est aussi grande, elle s'avère beaucoup plus peuplée. Draj se compose essentiellement de champs de chanvre et de céréales qui semblent s'étendre à l'infini ; ces derniers sont soigneusement divisés en parcelles et cultivés par des esclaves. Les prêtres de la lune gèrent une bureaucratie aussi vaste que les champs qu'ils surveillent ; ils sont responsables de la répartition des esclaves, de la cueillette des récoltes, du traitement des fibres, et de la distribution des rations de céréales aux citadins. Ils mettent également en scène un cycle de rites de fertilité annuel.

Au-delà de la Cité des Deux Lunes, la cité-État ne dispose plus de murs d'enceinte. A la place, des douves boueuses entourent la cité centrale carrée, la séparant des champs. Le fait de pénétrer dans ces douves boueuses est punissable de la peine de mort.

Une route en pierre traverse les douves, fournissant ainsi la seule entrée qui mène dans la cité. Cette dernière recèle les Portes Lunaires Dorées, un épais portail en bois incrusté d'obsidienne et de nervures de cuivre décoratives. Des esclaves polissent méticuleusement ce métal chaque jour. Les Portes Lunaires Dorées impressionnent les visiteurs car elles contiennent la plus grande concentration de métal de tout Draj, exceptions faites du palais et des temples de Ral et de Guthay. Un corps de gardes décourage les vols.

Culture

Les rois-sorciers des Sept Cités s'appuient sur la cruauté et la violence. Mais Draj est la seule à intégrer ces dernières à sa culture. À tous les niveaux de la société, les Draji apprécient la cruauté, la force, et la férocité, la faiblesse ou le respect de l'ennemi leur arrachant un sourire moqueur. Les combattants disposent du meilleur des statuts et les roublards du pire (peu de roublards parviennent à rester longtemps en vie à Draj).

Les cérémonies principales des Draji concernent toutes la guerre. Les "Guerres Fleuries" (batailles d'entraînement) se déroulent deux fois par an. Les soldats revêtent alors la totalité de leurs insignes de plume, ainsi que des coiffes ornées d'une tête de jaguar et de nombreux trophées suspendus à de larges ceintures de cuir. Ils combattent en utilisant de vraies armes : des gourdins aux extrémités en pierre. Les vainqueurs acquièrent la gloire, les perdants sont exilés.

Les symboles de la cité affichent cette préoccupa-



tion. Bien qu'il soit en voie de disparition à l'extérieur du Versant Forestier et des enclos de saillie du roi-sorcier, le féroce jaguar incarne toujours les attitudes vicieuses de la cité, de même que le serpent à plumes (il s'agit probablement d'un animal mythique). Le miroir fumé, un emblème draji traditionnel, consiste en une dalle d'obsidienne polie. D'après la superstition, un lâche qui regarde le miroir fumé voit un reflet sombre s'animer, sortir du miroir, étrangler le couard, et prendre sa place dans la société.

Les habitants de Draj ont presque tous la peau cuivreuse, les cheveux bruns, les yeux noirs, et peu de poils faciaux, voire pas du tout. Ils ont, pour la plupart, le visage large, les lèvres minces, et le menton saillant. Les esclaves portent des pagnes blancs en fibre de chanvre. Les autres revêtent tous des chemises et des jupes aux couleurs éclatantes. À l'exception des enfants, tous les citadins arborent une coiffe ou une autre. Celle-ci est un simple turban ou une tresse de cheveux de géant chez les esclaves et les roturiers, et s'avère bien plus élaborée chez les personnes de rang supérieur. Par acte de loi, les combattants sont les seuls à pouvoir porter plus d'une plume.

Les familles draji font partie de grands clans au long passé historique. Le doyen de chaque clan dirige ce dernier avec une autorité incontestée. Les doyens des clans se réunissent périodiquement dans de longs bâtiments appelés tecpans afin de débattre et de résoudre les problèmes qui s'avèrent trop ordinaires et insignifiants pour concerner les arkhontes.

Les Draji désapprouvent la danse, le théâtre, et presque tous les genres musicaux, les considérant comme des écarts de la pureté. Ils reportent ces pulsions artistiques sur la composition et la déclamation de psalmodies cérémonielles. Ces dernières prient Tectuktitlay ou les esprits de la terre de ne pas porter atteinte à la cité, ou encore les remercient de ne pas l'avoir fait. Parmi les autres formes d'art, seules la sculpture et la peinture sont respectées et ce, uniquement lorsqu'elles glorifient la violence et la guerre.

L'architecture : Les Draj construisent des pueblos aux maisons basses, aux toits plats, aux fenêtres petites et carrées, et aux entrées découvertes. Des tapis teints et des mandalas en plumes ornent leurs murs.

Les arts et sciences : Draj fait montre d'aptitudes dans d'autres domaines. Les tisserands draji construi-





sent des métiers à tisser à la technologie élaborée ; les toilettes en plumes de Draj surpassent celles de toutes les autres cités à l'exception de Gulg.

Si leurs arts sont rigoristes, la cuisine des Draji dépasse toutes les espérances. Comme on pouvait s'y attendre, les esclaves ne bénéficient que de pain et de légumes crus, mais les hommes libres les plus communs dînent bien, se nourrissant de mets fort épicés à base de maïs, de poivrons rouges et verts, de diverses variétés de céréales, et de viande d'erdlu séchée préparée au pemmican. Tous arrosent leur repas avec un jus de cactus fermenté qui porte le nom de "pulque".

Les calendriers draji et raamish sont incompatibles entre eux mais prédisent tous deux les mouvements du soleil et des lunes avec une plus grande précision que dans n'importe quelle autre cité-État. Le calendrier draji mesure le temps par groupes de 90 ans, un nombre qui semble sacré aux yeux de Tectuktitlay. Les érudits supposent que son origine remonte à l'apparition d'une comète messagère, laquelle revient tous les 45 ans. En effet, chaque cycle de 90 ans commence par l'apparition de la comète. Les astrologues draji considèrent son arrivée comme un présage important. Certaines années sont dotées de jours supplémentaires afin de se conformer aux cieux.

Le calendrier donne un nom à tous les groupes de neuf décennies, usant pour cela d'un cycle régulier composé de neuf symboles tirés du folklore de la cité : Jaguar Blanc, Lune, Prince, Jaguar Rouge, Sang, Guerre, Jaguar Noir, Serpent, et Miroir ("Prince" renvoie à un ensemble de légendes contant l'histoire de Tectuktitlay avant qu'il ait fondé Draj). Les historiens donnent un nombre ordinal à chaque cycle de 810 ans, mais l'usage courant rend rarement cette pratique obligatoire.

La campagne pour DARK SUN commence lors du dix-neuvième Jaguar Blanc 84. La messagère apparaîtra dans six ans et le calendrier sera alors converti en Lune 1.

Les Gardes Noirs

Les Draji ne considèrent Tectuktitlay comme leur héros qu'en présence des arkhontes. Mais les citadins donnent volontiers ce titre à trois autres habitants célèbres de la cité, même s'ils sont au service du roi. Les trois Gardes Noirs, d'énormes golems d'obsidienne, gardent le palais royal et les deux temples consacrés à la gloire de Tectuktitlay. Le roi a créé les trois gardes il y a quelques siècles de cela, et leurs caractéristiques physiques ressemblent toutes aux siennes : de forte carrure, trapus, joufflus, les lèvres épaisses, le nez aplati, les yeux étroits et les pommettes saillantes.

Les archives historiques peu fournies (et aujourd'hui très illégales) de l'Alliance impliquent que le roi commandait initialement un corps de plusieurs douzaines de golems.

Aucune chronique ne conte le sort de ces derniers, si tant est qu'ils aient jamais existé. Tectuktitlay n'a plus créé aucun golem depuis des siècles, et nul ne sait pourquoi. Certains pensent que le roi a offensé un être élémentaire puissant, lequel lui aurait alors interdit toute autre création. Il s'agit certes de spéculations hasardeuses, mais il n'existe pas de meilleure explication.

Les gardes d'obsidienne sont venus grossir les rangs des symboles de puissance de Draj. Le roi les fait défiler devant son public lors de cérémonies semestrielles. Ces processions trouvent leur paroxysme dans un rite secret, tenu à l'intérieur du palais (il s'agit peut-être du renouvellement magique de l'énergie des golems), auquel le roi et les arkhontes les plus hauts gradés sont les seuls à assister. Tectuktitlay fait implicitement confiance aux golems et ce, au point de leur confier la surveillance des niveaux inférieurs de son palais plutôt que de s'en remettre à des mortels faibles et faillibles.

Histoire

La situation extrêmement reculée de Draj explique la jeunesse du chapitre de son Alliance, lequel se trouve être le plus récent de tous ceux de la Région de Tyr. Les archives historiques établissent invariablement sa date de création à l'an Jaguar Blanc 1 du calendrier draji, ce qui correspond à "l'Année du Défi Désertique" du calendrier de Tyr, laquelle intervient lors de la 189ème Ère Royale.

Cette année-là, la messagère a empli le ciel d'une lumière vive et inhabituelle, perceptible en plein jour. Pour quelque obscure raison, ce présage a poussé Tectuktitlay à donner une chasse fort rigoureuse aux magiciens. Pour échapper à la rafle, le préservateur Diatlaxi s'est enfui, gagnant Raam de nuit. Là, les mansabdars locaux lui ont fait courir un danger supplémentaire, car à cette époque, ils menaient une des innombrables petites guerres qu'ils avaient coutume de livrer à Draj. Ils ont manqué d'arrêter Diatlaxi, mais par chance un Conseiller de l'Alliance de Raam a perçu la scène et



aidé le préservateur ; à deux ils sont parvenus à vaincre les troupes et à fuir.

Diatlaxi est devenu l'ami du magicien raamish, lequel se nommait Virvidna. Apprenant les problèmes rencontrés par les préservateurs de Draj, le Conseiller a montré des rapports d'espionnage raamish secrets à Diatlaxi ; ceux-ci mentionnaient un passage (alors condamné) menant à l'intérieur du Temple du Père et Maître, le palais de Tectuktitlay.

Impressionné par l'existence d'une Alliance Voilée jusque là inconnue à Draj, Diatlaxi a rallié l'organisation. Au bout d'un ou deux mois, cependant, "l'atmosphère licencieuse et libertine du domaine pestilentiel d'Abalach-Rê" (comme il l'a écrit par la suite) a contraint le puritain Diatlaxi à demander au Conseil l'autorisation de quitter la cité. Il a regagné Draj et y a fondé son chapitre. Après de longues études et préparations, le groupe a emprunté le passage oublié et pénétré secrètement dans la pyramide du roi, l'a explorée, et y a établi son quartier général.

Malgré cette audace, le Conseil n'est jamais parvenu à infiltrer le personnel du palais. L'Alliance raamish pouvait miser sur l'indifférence dont la reine-sorcière faisait preuve à l'égard de ses subalternes, mais Tectuktitlay surveille ses prêtres lunaires avec un zèle jamais démenti. Il remarquerait et détruirait tout espion en moins d'une semaine. Le Conseil n'ose user de magie ou des psioniques pour écouter les conversations du roi (lequel se trouve à quelques dizaines de mètres au-dessus de leur tête à peine) car ce dernier les détecterait et découvrirait.

L'organisation a tenté d'accomplir beaucoup de choses dans la cité mais a rarement connu le succès. Elle est parvenue à promouvoir quelques rivalités au sein des prêtres lunaires arkhontes, mais de toute façon, ces dissensions auraient probablement fini par apparaître d'elles-mêmes. Le chapitre tout entier semble être bon pour une structure plus élaborée.

Malheureusement, aucune perspective ne semble rendre l'avènement d'une telle gestion probable. Diatlaxi, le fondateur, est mort de vieillesse quelques années plus tôt, au bout d'un long règne. Il n'a pas désigné son successeur ; en effet, il est devenu de plus en plus sévère au fil des décennies et aucun des membres actuels n'a su satisfaire ses stricts tests de moralité (la plupart d'entre eux s'accordent à dire que c'était impossible). La dirigeante actuelle, Chimali Zaachila, gouverne plutôt bien, mais elle est porteuse d'un lourd secret qui l'empêche d'entreprendre une action concrète. Dans cette ambiance, les PJ pourraient bien s'avérer les premiers dirigeants dignes de ce nom depuis des années.

Contacter l'Alliance

Près de la Cité des Deux Lunes, des centaines de marchands plantent des bannes et des tentes colorées. À l'ombre de ces dernières, ils étalent des aliments de toutes sortes, des pots d'argile, des coiffes en plumes, des coupes de drap, des cordes de chanvre, des sucres d'orge torsadés à la menthe, des peaux de lapin, des gourdes, des tapis tissés, des bibelots, et des épices. Certains présentent des articles étranges à l'utilité mystérieuse : des breloques, des porte-bonheur... des éléments de sort, peut-être ?

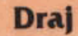
Un personnage possédant la compétence Connaissance des Sorts pourrait reconnaître un élément de sorts, puis interroger le vendeur avec subtilité. Mettez cette occasion à profit pour asseoir le suspense. Le marchand sait-il seulement ce qu'il vend ? C'est possible, mais il pourra avoir choisi l'élément pour son caractère nouveau ou immédiatement dénoncer tout mage virtuel à la garde municipale.

Initiation

Le magicien candidat accomplit ici le test vert dans l'un des champs de chanvre situés à l'extérieur de la cité. Les plans de chanvre de Draj mesurent entre 2 m 40 et 3 m de haut, ont des tiges épaisses et des branches hautes sur lesquelles se détachent des feuilles vert foncé semblables à des fougères. Là, au beau milieu de la nuit, une cellule bien armée demande au candidat de lancer un sort. Si les plans meurent, le profanateur connaît le même sort. Contrairement aux autres Alliances, les Draji laissent le cadavre bien en évidence à titre d'exemple.

Après le test vert, la cellule exige généralement une deuxième épreuve. Au bout de deux ou trois jours, au cours desquels sa requête remonte et redescend le réseau habituel, le Conseil ordonne habituellement une mission de sauvetage.

Sauvetage : À toute heure, de nombreux prisonniers attendent que leur jugement soit rendu dans la pyramide. La plupart d'entre eux ont commis des délits majeurs ou mineurs. À Draj, toute infraction est punie de la peine de mort, sauf lors des rares occasions où le roi commue le châtiment en exil (généralement, le préve-





nu est issu de la noblesse). Les préservateurs et les auxiliaires ne bénéficiant jamais de cette clémence, l'Alliance doit souvent forcer la décision, profitant de cette circonstance pour mettre ses candidats à l'épreuve.

La société draji ignore tout du concept de "prison", aussi les gardes placent-ils les prisonniers en détention dans des enclos. Ceux-ci sont petits, en bois, et disposés en rangées dans la cité.

Les mesures de sécurité sont laxistes, rendant ainsi les opérations de sauvetage bien plus faciles qu'elles ne le paraissent. Avec du courage et une stratégie appropriée, un groupe peut délivrer un prisonnier sans se faire remarquer.

Quatre combattants de niveau 4 surveillent une rangée type comprenant entre cinq et quinze enclos, deux gardes se tenant à chaque extrémité. Chacun d'eux porte une épée d'obsidienne (1d6-1 points de dégâts) et une lance de fantassin courte reliée à une corde (1d4 points de dégâts, cible attrapée sur un résultat de 3 ou 4). Ils peuvent également être équipés d'un petit bouclier en osier marqué aux armoiries de la famille du combattant. Chaque groupe de deux gardes travaille pendant quatre heures avant d'être relevé.

Les murs des cellules en bois font 7,5 cm d'épaisseur, ont des gonds en bois et des serrures à goupille rudimentaires. Chaque cellule contient tout juste un prisonnier ; parfois, les draj assemblent deux ou trois enclos afin d'enfermer un prisonnier plus corpulent.

Direction

Chimali Zaachila
Préservatrice humaine
4ème niveau (se fait passer pour une préservatrice du 14ème niveau)
Loyale bonne

For 12	Int 20
Dex 12	Sag 13
Con 14	Cha 21

p.v. 14
CA : 8 ou moins
#AT : 1
TAC0 : 19
Dégâts : 1d4 ou bien par sort
Compétences : Histoire Ancienne, Connaissance des Sorts +2.
Psioniques : Contrôle de la lumière.

Histoire personnelle : Tout comme celui de Balic, le dirigeant de l'Alliance draji dispose d'aptitudes magiques mineures. Mais contrairement au chapitre de Balic, celui de Draj l'ignore.

Cela fait de nombreuses années à présent, Chimali, un sage anonyme de niveau 0 issu de la Cité des Deux Lunes, a fait des recherches sur la culture du maïs. A temps perdu, elle a également étudié l'histoire de la magie et des magiciens.

L'idée d'apprendre réellement la magie est devenue une obsession pour elle. Elle a découvert par déduction qu'un esclave mûl appelé Cocoton remplissait la fonction d'auxiliaire au sein de l'Alliance. Elle lui a donc demandé si elle pouvait rejoindre l'Alliance et étudier la magie.

Impressionné par l'intelligence et la personnalité de Chimali, Cocoton l'a conduite auprès de Diatlaxi, le dirigeant de l'Alliance, lequel a à son tour été impressionné. Il l'a alors engagée comme aide de camp et apprentie, dissimulant ses faibles capacités au reste du Conseil. Afin de servir son dirigeant, Chimali a feint de posséder une grande puissance et Cocoton l'a aidée à dissimuler sa supercherie.

À la mort de Diatlaxi, Chimali a commis l'audace de prendre le commandement, trompant tout le monde grâce à ses grandes connaissances. Elle demande à ses subordonnés de lancer des sorts en guise "d'exercice". Cocoton la protège en utilisant ses capacités psioniques.

Apparence : Chimali est une vieille draji imposante qui se montre sage et digne de confiance. D'ordinaire, elle porte une blouse au blanc étincelant et un poncho à franges. Elle ramène ses longs cheveux au sommet de sa tête pour les nouer en un petit chignon que retient un large cercle en cuivre.

Jouer son rôle : Chimali agit avec une très grande confiance en elle ; elle ne doute jamais et daigne rarement fournir une explication lorsqu'elle commet un lapsus. Améliorez ses compétences comme il convient afin de poursuivre son bluff ; un simple manque de connaissance ne devrait pas suffire à la trahir car ce serait fort peu théâtral.

Notes : Lorsque Chimali lance des sorts (rarement), sa magie produit une violente lueur jaune au-dessus de sa cible et un son de tambour grave et irrégulier.

Après la mort du fondateur, Chimali a publiquement revendiqué son ***anneau de protection +2***. Plus tard, elle a également revendiqué d'autres objets qui lui offrent protection et dissimulent sa supercherie. Créez-les en



fonction de vos besoins et maintenez cette tromperie jusqu'à ce qu'un joueur la devine.

Cocoton
Guerrier/psioniste mûl
Multi-classé G 7/Psi 7
Loyal bon

For 20	Int 20
Dex 13	Sag 15
Con 20	Cha 12

p.v. 45
CA : 8
#AT : 3/2 rounds
TAC0 : 11
Dégâts : par arme +3
Compétences : Aménager le Subconscient, Hypnose, Instrument de Musique (Flûte), Lecture/Ecriture, Régénérescence.
Psioniques : 31 PFP ; vision globale, esprit combattant, sens du danger, sens du poison, sens des esprits ; contact, pensées dissimulées, ESP, fausses impressions sensorielles, pénétration de l'identité, obstacle spirituel, lien spirituel, ouïe vraie ; altération de l'aura, chirurgie psychique. Modes de défense : Tous à l'exception de tour de la volonté de fer.

Histoire personnelle : Diatlaxi a recruté Cocoton au sein de l'Alliance quand le mûl était encore jeune. Le fondateur l'avait vu comme un combattant et un espion idéal. En secret, il lui a appris à lire et à écrire, puis a donné l'ordre à un psioniste de former son esprit.

Ce mûl est le seul à connaître le secret de Chimali, et il utilise tous les pouvoirs dont il dispose pour le dissimuler. Cocoton sert Chimali avec loyauté et ce, bien plus que les autres ne l'imaginent. Il pense qu'elle sera d'un grand bénéfice à l'Alliance une fois qu'elle aura acquis assez d'expérience.

Apparence : Imposant et musclé, Cocoton a l'air idiot et impassible car il cache son intelligence naturelle. Il porte une armure en tissu matelassé de conception draji. Ses deux bras sont recouverts de tatouages représentant les symboles guerriers habituels de la cité.

Jouer son rôle : Calme mais vif, Cocoton est assez habile pour dissimuler l'existence de ses talents psioniques. Lorsqu'il est attaqué, il "bat en retraite pour trouver abri" auprès de Chimali, la protégeant tout en faisant semblant d'être protégé par elle.

Certains personnages à l'esprit vif pourront comprendre que Cocoton dissimule son moi intime s'ils l'entendent jouer de la flûte. Lorsqu'il ne veille pas sur Chimali, le mûl se détend parfois, la nuit venue, en s'asseyant sous les lunes pour interpréter des airs sincères et langoureux, d'une beauté et d'une tristesse des plus grandes.

Nauhyotl Chalca
Préservateur humain
12ème niveau
Loyal neutre

For 13	Int 16
Dex 14	Sag 10
Con 14	Cha 12

p.v. 35
CA : 10
#AT : 1
TAC0 : 17
Dégâts : selon le sort
Compétences : Dague ; Etiquette, Herboristerie, Langues Vivantes, Lecture/Ecriture, Connaissance des Sorts.
Psioniques : Contrôle du vent.

Histoire personnelle : Nauhyotl a bien servi Diatlaxi. Il admirait la piété du fondateur avec ferveur mais, de l'avis du doyen, le jeune homme était très loin d'atteindre cet idéal. Aujourd'hui, c'est Chimali qui dirige l'Alliance et Nauhyotl la sert également, malgré la présence gênante du gardien mûl de cette dernière. Pourtant, il y a quelque chose en elle qui le dérange...

Du fait de cette incertitude, Nauhyotl n'a pas encore rapporté la dernière tentative d'infiltrer l'Alliance des arkhontes. Un vieil arkhonte mystérieux lui a rendu visite durant la nuit. Il a insinué que Nauhyotl connaissait la magie et de nombreuses personnes la pratiquant. Si tel était vraiment le cas, Nauhyotl pourrait obtenir richesse et influence en échange de sa coopération dans l'accomplissement des buts honorables du roi. Nauhyotl n'a pas répondu et l'arkhonte est parti, laissant une authentique pièce d'or derrière lui.

De l'or ! Nauhyotl n'en avait pratiquement jamais vu et encore moins possédé. Il s'est persuadé une bonne centaine de fois de jeter la pièce, mais il est toujours revenu sur sa décision. Il ne sait pas vraiment que faire.

Apparence : C'est un jeune homme intelligent, à l'apparence honnête, mince, nerveux, et doté d'un regard de hibou.



Jouer son rôle : Nauhyotl est pétri de bonnes intentions, pour l'instant du moins. Toutefois, ses idées sont malsaines, l'incertitude de son statut le rend susceptible, et il peut tout expliquer par de fausses raisons. S'il n'est pas encore corrompu, il peut le devenir, surtout si les PJ obtiennent des faveurs supérieures aux siennes.

Notes : Les sorts de Nauhyotl créent une aura miroitante, semblable à l'air du désert sur l'horizon, autour de ses mains et des objets contenus dans la zone affectée. Ils produisent également le son du vent du désert et l'odeur de la poussière.

Quartier général

Le quartier général de l'Alliance est situé sous l'enveloppe du Temple des Deux Lunes de Tectuktitlay. Le roi a fait bâtir cette pyramide cinq siècles plus tôt sur la structure d'une pyramide plus petite qu'il avait fait construire huit siècles auparavant. Il a presque oublié l'existence de cette dernière et ses prêtres lunaires n'en ont jamais entendu parler.

Au cours de la construction de la plus grande des deux pyramides, un groupe de voleurs audacieux a soudoyé plusieurs contremaîtres arkhontes afin de modifier les plans. Ils ont dressé une entrée secrète, laquelle se trouve à l'intérieur des enclos de saillie des jaguars, aux alentours immédiats du palais, et mène à la pyramide interne. Ils avaient l'intention de s'introduire dans le palais depuis le sous-sol, de le piller, et de repartir en suivant le même chemin.

Après que les voleurs soient ressortis du palais en possession de leur butin, les arkhontes les ont dénoncés à Tectuktitlay (mais une partie des articles dérobés avait "mystérieusement" disparu). Tectuktitlay a alors fait condamner le tunnel secret, mais celui-ci n'a pas été rempli. Le roi avait peut-être ordonné de le combler, mais dans ce cas les arkhontes n'ont pas obéi. Le tunnel est demeuré intact, et quelques générations plus tard, l'Alliance l'a découvert.

Le palais du roi

Les niveaux supérieurs du Palais du Père et Maître (ceux qui ont été érigés sur la structure de la pyramide précédente) renferment un grand nombre de cellules administratives, une grande cellule de rangement, une cuisine, et des pièces domestiques. Un niveau moins élevé que les autres contient les salles où le roi s'entretient avec ses arkhontes et ses généraux.

Les niveaux inférieurs de la pyramide externe comprennent les salles aux trésors et les appartements de Tectuktitlay et de sa reine Tionaca, appelée la "Femme Flamme" en raison de ses cheveux roux. Ces niveaux sont dépourvus de tout garde vivant. Seul un Garde Noir, épaulé par des sentinelles magiques moins puissantes, en assume la protection.

(Des cheveux roux ? Fille de parents balicans, des réfugiés ayant fui les purges occasionnelles d'Andropinis, Tionaca a grandi à Raam. Des soldats draji l'ont faite prisonnière au cours d'une guerre fortuite menée contre Raam vingt ans plus tôt. Tectuktitlay l'a repérée parmi les captifs, en a fait sa concubine, et a fini par l'épouser. Il lui a donné le nom draji Tionaca, lequel signifie "lumière du feu", et lui a interdit d'utiliser son nom de naissance, Niobi. Elle nourrit des sentiments très partagés à l'égard de Tectuktitlay.)

Le Garde Noir ne patrouille pas le niveau le plus bas. Nul n'y pénètre à l'exception du roi et de la reine. Il renferme une pièce unique : le Jardin de Cristal de Tectuktitlay.

Le Jardin de Cristal : Depuis 14 000 ans, les meilleurs bijoutiers des Sept Cités ont empli cette pièce de parfaites répliques en quartz de diverses plantes. On y trouve des fougères dont chaque feuille est une pierre à facettes, des agaves aux feuilles garnies de piquants dont les dentures morcellent la lumière en autant d'arcs en ciel, des boutons d'or et des camélias translucides, de très hauts palmiers, et même des plans de maïs et des cotonniers dont chaque fronde et chaque brindille a été transposée en verre.

Les membres du Conseil ne sont pas d'accord sur la fonction de cette pièce. Ils savent que des bijoutiers traditionnels ont conçu les plantes de cristal, ces dernières ne recélant nulle magie autre que les malédictions infligées à quiconque brise les feuilles fragiles. Certains pensent que Tectuktitlay s'y entraîne à de nouvelles malédictions, utilisant les plantes de cristal comme cobayes.

L'entrée

Le passage secret prend naissance dans les cages à jaguars de la Cité des Deux Lunes, lesquelles s'appuient à même la pyramide. Xicotencatl, un jeune auxiliaire de l'Alliance qui travaille aux enclos de saillie (R 3, 14 p.v., LB), s'arrange pour que la cage menant au passage reste constamment vide. Là, il escorte les autres membres jusqu'à la trappe ouvrant à même le sol. Ces der-



niers doivent tous lui donner le mot de passe "Avez-vous donné leurs ailes d'erdlu à manger aux jaguars, aujourd'hui ?".

Le passage à proprement parler n'est pas éclairé, mesure 90 cm de large sur 2 m 10 de haut, conduit à un escalier oblique, et s'aplanit au bout d'une côte longue de 45 m, laquelle débouche sur un tunnel de 9 m. Celui-ci prend fin dans une pièce de 30 mètres carrés, éclairée par une unique torche qui se consume éternellement sans produire de fumée. Une étroite (1 m 50 de large) cage d'escalier mène 4 m 50 plus bas.

Les marches découvertes descendantes aboutissent à une autre pièce dont la taille est plus petite et les murs bordés de râteliers contenant les crânes d'humains, de demi-humains, et de personnes qui sont mortes en servant l'Alliance.

Entre les râteliers, de longues fentes verticales s'ouvrent de toute part. Des gardes se tiennent derrière ces meurtrières, prêts à utiliser arcs, arbalètes, et sorts de projectiles. Des prêtres sont prêts à lancer ***silence, rayon de 5 mètres*** ou tout autre sort défensif.

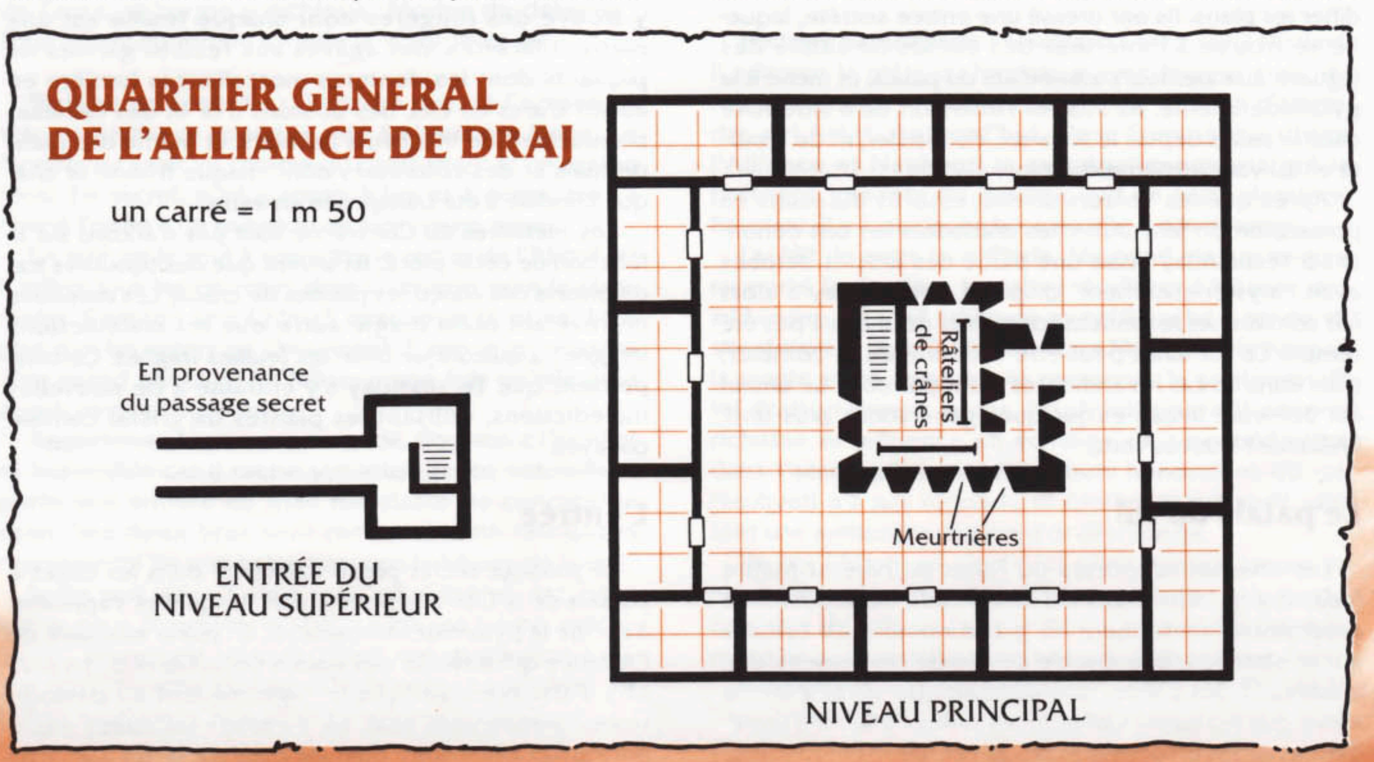
Pendant de nombreuses années, Diatlaxi a lancé des sorts permanents de ***détection du mal*** et d'***alarme*** sur certains crânes. L'***alarme*** ne produit pas de sonnerie puissante car celle-ci risquerait d'alerter les personnes se trouvant au sein de la pyramide externe, au-dessus de la salle. Au lieu de cela, elle provoque le claquement des dents des crânes. Dès que les gardes l'entendent, ils ouvrent le feu ou demandent le mot de passe ("Sous les pieds du roi"). Ceux qui donnent la réponse sont les seuls à pouvoir entrer.

(Option : cette version du sort ***détection du mal*** peut, à la place, détecter les profanateurs neutres et mauvais mais nul autre être vivant.)

Cette pièce n'offre aucune protection. La seule sortie est une porte en bois dur d'agafari qui se verrouille de l'extérieur. En outre, les préservateurs peuvent lui lancer ***verrou du magicien*** en un rien de temps. Elle ouvre sur une antichambre dont le sol est fortement penché, rendant ainsi les intrus vulnérables aux attaques décochées depuis les meurtrières.

Le quartier général

Tout autour de la cage d'escalier barricadée, l'Alliance s'est emparée d'une douzaine de petites pièces situées au même étage. L'organisation ne s'est pas installée plus avant au cœur de la pyramide parce qu'elle





n'a pas encore besoin de trouver plus d'espace. En outre, les niveaux inférieurs recèlent de dangers anciens, issus du mal séculaire engendré par Tectuktitlay.

Chacune des douze salles se compose de murs de grès épais de 30 cm et d'une entrée basse en arc brisé dont la porte est faite de gros bois. Un maximum de six Conseillers peut occuper ces appartements privés à tout moment et ce, à raison d'une chambre par personne. Les autres pièces renferment des objets acquis depuis peu, des éléments de sort, une bibliothèque de parchemins non-magiques et de documents écrits avant la fondation de l'Alliance, et deux refuges destinés aux magiciens en fuite.

Chimali décourage les expériences magiques en ce lieu car elle a peur qu'elles soient détectées au-dessus. La plupart des sorts de brouillage, tel ***non-détection***, nécessitent des éléments fort onéreux dont l'Alliance peut difficilement se passer. Elle autorise ces expériences en cas d'urgence uniquement et ce, à condition que le jeteur de sorts dresse le camouflage magique adéquat.

Accroches d'intrigue

1. Le roi Tectuktitlay installe un nouvel appareil dans son Jardin de Cristal, juste au-dessus de la place forte de l'Alliance. Tel un vampire, cet instrument du Mal draine l'énergie vitale de tout être situé dans un grand rayon et ce, afin de faire pousser de nouvelles plantes en quartz dans le Jardin de Cristal. Sans que Tectuktitlay le sache, le dispositif (une citerne ou un bassin) a affaibli l'Alliance dans son quartier général situé en contrebas.

Les PJ découvrent cette réalité lors d'une visite de routine. Il leur reste peu de temps, quelques heures au mieux, pour duper le roi et le pousser à renoncer à l'appareil ou bien pour dérober celui-ci au Jardin de Cristal. S'ils échouent, l'Alliance survit quand même, mais les Conseillers qui ont été victimes du drainage vampirique perdent la vie ou des niveaux d'énergie. Les PJ pourraient avoir un rôle à jouer dans la découverte d'un nouveau quartier général.

2. Vous avez dit nouveau quartier général ? La solution se trouve peut-être plus bas. Le Conseil doit nettoyer un nouvel étage au sein de la pyramide interne, soit parce qu'il lui faut plus d'espace, soit pour échapper aux effets de l'instrument du roi. Les Conseillers recrutent les PJ afin d'explorer les lieux et d'y éliminer tout danger.

Sinon, une chose mauvaise fuit les niveaux inférieurs et paralyse ou contrôle les Conseillers. Les PJ doivent infiltrer la pyramide sans tomber entre les mains des gardes ou de la nouvelle menace, et repousser cette dernière.

3. Cette accroche produit un meilleur effet sur des personnages de plus haut niveau. Une nouvelle sensationnelle en provenance de Raam : deux préservateurs en fuite affirment que leur fille est devenue reine de Draj ! Ils croient que Tectuktitlay a perverti la nature profondément bonne de Tionaca et désirent avoir un tête à tête avec elle afin de la ramener dans le droit chemin. Le Conseil mène des débats tendus, mais la perspective de recruter la reine les pousse à tenter de la contacter.

Les PJ sont à leur tour concernés lorsque le Conseil leur confie la tâche de préparer l'opération. Il ne souhaite pas encourir d'être mis à jour, aussi fait-il appel à des auxiliaires compétents pour les préparatifs. Il insiste pour que l'opération ne révèle en rien l'emplacement du quartier général de l'Alliance. Cette restriction mise à part, il accorde une grande liberté d'action aux héros et les récompensera grandement s'ils parviennent à recruter la Reine Tionaca.

Cette tentative a-t-elle des chances de réussir ? Il vous appartient de déterminer le dénouement en vous appuyant sur l'orientation que vous souhaitez donner à votre campagne. Le fait de recruter Tionaca donnerait un essor extraordinaire à l'Alliance. Mais pour maintenir le ton "Agressif, Inconnu", vous souhaiterez peut-être laisser les joueurs dans l'incertitude quant au succès de leur personnage. Tionaca est peut-être mauvaise et fait semblant de coopérer, mais elle n'ose révéler au roi la stratégie employée par l'Alliance : en effet, elle espère pouvoir engager les magiciens et les utiliser comme pions pour la bonne réalisation de son projet : prendre elle-même le contrôle du royaume et détrôner Tectuktitlay.



Vue d'ensemble

Style de campagne : *Agressif, mal établi.*

L'Alliance de Gulg survit principalement parce qu'elle évite de s'opposer à la reine-sorcière de la cité, Lalali-Puy, de façon directe. Malgré sa cruauté tristement célèbre, l'organisation ne la considère pas comme un grand danger. Les citadins la perçoivent d'ailleurs comme le seul dictateur bienveillant de la région de Tyr.

À la place, l'Alliance de ces lieux poursuit un but encore plus démesuré. Seule entre les sept chapitres, l'Alliance de Gulg s'attache fort ardemment à redonner sa gloire verdoyante passée à Athas.

Ces rêveurs se sont avérés peu chanceux dans l'avènement de ce but. La raison principale en est leur dirigeant unique, lequel suit de manière aveugle les ordres d'une entité nommée "l'Arbre d'Ombre". Il croit que cet arbre de vie, dissimulé sous terre, représente une divinité réincarnée. En fait, l'arbre abrite un fantôme irrationnel et hypocrite dont les instructions mènent l'Alliance à sa perte (à moins que les PJ ne remédient à cette situation).

La cité

Population : 8 500 (80 % d'humains, 5 % de nains, 3 % de mûls, 7 % d'elfes, 3 % de demi-elfes, 2 % de thri-kreen, quelques esclaves petites-gens et demi-géants ; 5 % d'arkhontes, 15 % de nobles, 20 % de nobles par alliance, 60 % d'esclaves). Les autochtones portent le nom de "Gulgs".

Emblèmes : Le hegbo, un grand lézard considéré comme le tuteur loyal de ses jeunes, ainsi qu'un grand nombre de symboles abstraits.

Economie : Chasse, bétail ; fruits, vanille, clous de girofle, épices, noix ; copra ; textiles, plumes ; quelques fourrures et bois durs.

Habitants notoires : Lalali-Puy (se prononce "Paï"), reine-sorcière (dragon du 21ème niveau) ; Modagisho, son lieutenant et conseiller (Ar 18, 60 p.v., LN) ; Taibela, Chef des Voleurs, homme libre (demi-elfe, G 9/V 11, 35 p.v., LN) ; "Agafari", vrai nom inconnu, chef local de L'Ordre (femme, Psi 21, 70 p.v., NB) ; Spunt, clown du palais et esclave (petite-femme, Ar 5, 20 p.v., CN) ; et Habban-Puy, Gardien des Fétiches (C 8, 25 p.v., LB).

Lieux insolites : Résidence de la Lumière du Soleil (le palais de Lalali-Puy) Muraille de Mopti, un mur d'épines long de 1,6 kilomètres et encerclant la cité (mopti : "arbre à épines") ; le Bosquet des Mystères, un bois sis à l'extérieur de Gulg et gardé par le druide Extambolan (mûl, Sphère de la Terre, D 15, 50 p.v., N).

De tous les rois-sorciers, Lalali-Puy est la seule qui désire gouverner sa cité comme il convient. Elle n'est certes pas bienveillante, mais elle admet que son sort dépend de la bonne santé de sa cité-État. Par conséquent, les citoyens de Gulg trouvent la vie plus qu'à moitié vivable. Seuls les arkhontes et la noblesse peuvent dire qu'ils mènent la "bonne vie", mais les esclaves eux-mêmes ont une existence tolérable en comparaison de leurs congénères du reste du monde.

Cela s'explique par le caractère uniforme de la société, ses fortes valeurs culturelles, et le système qui régit la noblesse. Cette culture révère la sagesse des anciens, la sainteté de la vie forestière, l'expression artistique à tous les échelons de la vie, et l'harmonie qui unit la société à la nature sauvage. Les nobles ne gagnent leur statut qu'après avoir acquis une compréhension fort aiguë de la forêt. Leurs chasses subviennent aux besoins de la cité et, pour la plupart, ils perçoivent la nature interdépendante de la vie. Les autres cités d'Athas parviennent rarement à un tel degré d'édification. Nibenay, en particulier, considère la forêt comme une source de matières premières et rien d'autre. Cet état de fait permet de mieux comprendre la haine amère qui oppose les deux cités.

Par contre, Gulg se méfie des étrangers et fait preuve de peu de tolérance à l'égard des non-conformistes, exilant ces "criminels" à vie. Les auteurs de forfaits réels endurent un emprisonnement accompagné de tortures qui dure jusqu'à la Nuit de la Lune Rousse suivante ; alors, ils sont libérés et traqués à travers la forêt par des chasseurs enthousiastes.

Les Gulgs estiment beaucoup la compétence de chasse. Certains étrangers au fait de leur profond respect pour la vie animale trouvent cette attitude curieusement contradictoire. Le folklore sophistiqué de Gulg justifie la chasse en en faisant une compétition opposant le chasseur à sa proie. Une fois que cette dernière a été attrapée et tuée, son esprit s'enfuit vers la forêt afin d'y occuper un nouveau corps, ramenant ainsi la compétition à sa phase initiale. De cette manière, les chasseurs se sentent liés à leur proie animale. Par contre, ils n'éprouvent que du mépris à l'égard des humains et des demi-humains qu'ils chassent toutes les Nuits de la Lune Rousse ; en effet, ceux-ci se sont dressés contre l'ordre social et c'est là le pire des crimes.



Culture

De temps en temps, le peuple d'Athas fait la remarque qu'il n'existe pas deux familles au monde dont la couleur de peau soit identique. Si cette vérité s'applique aussi à Gulg, la plupart de ses habitants tendent vers une couleur de peau plus sombre que partout ailleurs. Ils ont les cheveux et les yeux noirs et raides, exception faite des albinos dont le nombre dépasse la moyenne (le "peuple lunaire"). En général, les Gulgs sont plus grands que les citoyens des autres cités, ont souvent une carrure fine, le cou long et une protubérance prononcée sur la nuque.

Hommes et femmes s'habillent de jupes aux couleurs chatoyantes ; les femmes portent des jupes plus longues qui prennent naissance sur l'épaule. Les personnes âgées revêtent des caftans lâches aux couleurs pâles, lesquels indiquent leur statut. Les adultes arborent tous des bijoux d'un type ou d'un autre, à commencer par de lourdes boucles d'oreilles pour finir par des colliers de perles élaborés.

Architecture : Les Gulgs construisent leur maison (appelée "daga") à l'aide de briques d'argile séchées au soleil, et couvrent leur toit avec de la paille et des sarments. Pour modèle, ils utilisent trois courbes et trois cercles libres. Chaque daga revêt un aspect aussi unique et une facture aussi intéressante qu'une poterie finement exécutée. Les nobles peignent eux-mêmes leur demeure en ocre et en blanc et sculptent un grand nombre de sièges, de renfoncements, et d'encadrements dans les murs d'argile.

Les maisons s'organisent en de nombreux complexes de petite taille, autour d'un puits ou d'un entrepôt de grain le plus souvent. L'agencement des complexes varie énormément. D'aucuns comprennent un petit entrepôt à grain sis à l'intérieur ou à côté de chaque bâtisse. Certains, au contraire, sont groupés autour d'un grand entrepôt à grain. D'autres sont répartis en rangées ordonnées. D'autres encore semblent s'éparpiller tels des graines. Chaque groupe représente un voisinage de personnes étroitement liées qui veillent les unes sur les autres. Chaque complexe recèle tout un assortiment de classes.

Art : L'art gulg s'avère moins brillant que celui de Raam ou de Nibenay. Les citadins créateurs d'art sont certes plus nombreux en cette cité, mais ils la considè-





rent comme un loisir oisif et non comme une discipline professionnelle. Tout le monde ou presque apprend les rudiments de la peinture et de la joaillerie dans son enfance, voire ceux du tissage ou de la gravure sur os pendant son adolescence. Les Gulgs pratiquent ces arts tout au long de leur vie et les écoulent négligemment. La cour de la Résidence de la Lumière du Soleil est le seul endroit où des artistes professionnels affinent leur talent jusqu'à égaler ceux des autres cités.

Gulg ne connaît pas de littérature ou de théâtre écrits. Sa tradition folklorique comprend de nombreux mythes et fables animalières. Par ailleurs, sa musique vigoureuse et rythmée a gagné d'autres cités-États.

Le Nid de Papier

Gulg abrite une autre organisation secrète que l'Alliance Voilée ; elle est financée par Lalali-Puy. Son effectif est faible, composé des nobles les plus en vue, et accomplit une tâche sacrée unique : la fabrication de papier. À Gulg comme partout ailleurs sur Athas, les cultures qui fabriquent du papier en grande quantité sont rares, certaines ignorent d'ailleurs totalement comment procéder. Le papier tient lieu d'attribut de fonction ; en effet, seules la reine et la noblesse peuvent l'utiliser.

Le Nid de Papier, ainsi nommé par référence aux nids de guêpe à papier qui s'attachent entre les agafaris de la forêt, comprend en permanence entre un et douze membres. Lalali-Puy dirige elle-même l'organisation. Quand les réserves de papier diminuent, elle alerte son arkhonte en chef Modagisho et lui intime de réunir le Nid. Dans l'obscurité de la nuit, protégés par les sorts de la reine, ils pénètrent dans la forêt et gagnent un bosquet de baobabs où nul autre citoyen ne peut entrer. Là, ils coupent des branches de mûriers dans les nombreux buissons.

De retour à la Résidence de la Lumière du Soleil, ils entament le processus de fabrication du papier dans une chambre à l'accès interdit, sise dans le tronc de l'arbre de la Résidence de la Lumière du Soleil. Les nobles jurent une loyauté renouvelée à Lalali-Puy et partent à l'aube.

L'importance du Nid de Papier ne se situe pas dans ses devoirs cérémoniels mais dans son partage secret du pouvoir. C'est la seule occasion où la reine, par ailleurs autocratique et fermée aux conseils, demande leur avis à ses subalternes sur l'ordre du jour. Ils confèrent entre eux, établissant l'orientation que la cité-État devra prendre en attendant le moment où la reine aura de nouveau besoin de papier.

La langue noble : Par décret royal, les nobles de Gulg utilisent une forme sciemment archaïque du commun, celle-ci leur ayant été enseignée lorsqu'ils ont atteint le statut de noble. Ce "haut idiome" s'appuie sur une diction protocolaire et fleurie, ainsi que sur des mots obsolètes. Nul n'a demandé à la reine la raison de cette exigence, ou du moins, nul n'a survécu après avoir posé la question. Selon toute évidence, elle entretient la façon de parler de sa cour initiale, maintenant révolue depuis 10 000 ans.

Pendant la campagne, dotez le langage des nobles de mots archaïques et utilisez des formules guindées telles : "En vérité, j'apporte de graves nouvelles de nos vaillants soldats." Lorsqu'il n'est pas en présence de la reine ou des arkhontes, un noble peut se laisser aller à parler normalement.

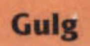
La Nuit de la Lune Rousse

De tous les rites permettant aux candidats d'accéder à la noblesse, la Nuit de la Lune Rousse est le plus connu.

Chaque fois que le quota de prisonniers est dépassé (et cela se produit au moins deux fois par an), Lalali-Puy les envoie dans la forêt une nuit où les deux lunes sont pleines. Les chasseurs candidats attendent une heure puis partent à pied, armés en tout et pour tout d'une lance de fantassin et d'une dague. Les captifs qui survivent jusqu'au lever du jour sont libérés, mais la reine les exile à jamais. Les chasseurs qui ramènent un ou plusieurs cadavres de prisonniers (ou juste leur tête) se voient octroyer le statut de nobles lors de la prochaine cérémonie du Haut Soleil.

Parmi les détenus on compte des criminels, des soldats ennemies, et ceux qui ont pour seul tort d'avoir prononcé une parole malheureuse en présence de la reine (ils sont légions). Lalali-Puy se met en colère contre tous ceux qui la contredisent, font une plaisanterie mal appropriée, ou effectuent quelque chose d'inconvenant. Comme sa notion des inconvenances varie en fonction des circonstances, ses suivants vivent dans une terreur permanente. Parfois, ayant condamné le contrevenant à courir lors de la Nuit de la Lune Rousse, elle s'adoucit et accorde son pardon à la victime. Comme symbole de sa clémence, elle lui fait seulement couper la langue.

La fréquence des Nuits de la Lune Rousse varie en





fonction des besoins de l'intrigue. Si les PJ sont fait prisonniers ou offensent la reine, ils joueront certainement le rôle de proie lors de la prochaine chasse, laquelle devrait se produire rapidement.

Rites initiatiques

À la puberté, les enfants doivent tous suivre un rite initiatique difficile. L'enfant entre seul dans la forêt sans emporter ni vivres ni eau ; il ne peut manger mais peut boire (s'il trouve de l'eau) au lever et au coucher du soleil uniquement. L'enfant doit se tenir à l'écart des chemins et clairières pour s'enfoncer dans les épais sous-bois.

Au bout de trois ou quatre jours passés sans nourriture, l'enfant a généralement une vision, laquelle a souvent rapport à un animal de la forêt. Ce dernier devient le totem de l'enfant, source de force et présage de sa destinée. Par exemple, un enfant qui voit un faucon peut s'attendre à devenir éclaireur et à sonder les défenses de l'ennemi. Si sa vision montre une musaraigne, il devient jardinier. Une fois la vision terminée, l'enfant peut manger, boire, et regagner la cité. Là, le nouveau citoyen se voit conférer un nouveau nom, qualifié de "nom d'honneur", et reçoit l'instruction d'un sage local sur divers légendes et mystères.

Ceux qui font montre de talent en matière de magie peuvent apprendre à concentrer la force et la magie de leur animal totem afin de créer un fétiche, incarnation de l'esprit de l'animal totem. Celui-ci se compose d'un os ou d'un morceau de fourrure provenant de l'animal totem, et est souvent orné de plumes ou sculpté de symboles.

Création de l'objet (règles optionnelles)

Les magiciens qui ont suivi ce rite initiatique à la puberté peuvent créer un fétiche magique au niveau de leur choix. S'ils ne trouvent pas de totem à la puberté, ils doivent utiliser les règles propres à l'enchantement d'un objet (en d'autres termes, il leur faut d'abord atteindre le 11ème niveau). Dans ce cas, ne tenez pas compte des règles suivantes, utilisez plutôt les procédures décrites dans le *GdM*. Vous pouvez également choisir de ne pas intégrer la magie fétichiste à votre campagne.

Il faut un an au minimum pour créer un fétiche, tout au long duquel le magicien doit porter l'objet sur lui en le maintenant en contact avec sa peau. Si le fétiche ne touche plus la peau pendant une ou deux minutes, le processus doit être repris de zéro. En outre, le magicien propriétaire de l'objet est le seul à pouvoir le toucher. Si une autre personne le touche, ajoutez un mois à la période de préparation par contact étranger. Le magicien ne peut porter qu'un seul fétiche à la fois.

Au bout d'un an au minimum, la nuit de l'anniversaire du magicien, celui-ci pénètre dans la forêt et tente de conjurer son esprit totem. Cette tentative dure toute la nuit. Commencez avec un jet initial inférieur ou égal à 2 sur 1d20, ajoutez-y le bonus de Sagesse aux jets de sauvegarde et l'ajustement réaction de son Charisme (s'il en a), et finissez en ajoutant 1 point par année pendant laquelle le personnage a transporté l'objet.

La réussite du jet indique que le magicien a conjuré un aspect, ou une partie, de l'esprit totem avant de le lier à l'objet et de l'y faire sommeiller. Si le jet est raté, il ne se produit rien de néfaste. Le magicien peut effectuer une nouvelle tentative dénuée de toute pénalité un an plus tard et ce, sans qu'il soit nécessaire de refaire toutes les préparations. (Notez que le fétiche contient un aspect unique de l'esprit totem. Celui-ci peut toujours apparaître lors d'initiations distinctes et être conjuré par d'autres magiciens.)

Une fois que l'esprit occupe le fétiche, le magicien n'a plus besoin de le porter sur lui, n'obtient pas de bonus supplémentaires s'il continue quand même de le transporter, et ne subit aucune pénalité si une autre personne touche l'objet. Considérez le fétiche comme un objet magique standard, mais seul son créateur peut l'utiliser.

Au cours de cette la nuit en question, le magicien apprend et note dans son livre de sorts le sort du 1er niveau *conjurer l'esprit fétiche*.

Conjurer l'esprit fétiche *(Conjuration/Convocation)*
Portée : Toucher
Eléments : V, M
Durée : Spéciale
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : Spéciale
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort éveille l'esprit endormi lié au fétiche. Le magicien doit assembler un squelette ou un modèle de l'animal totem et y incorporer le fétiche. Cette opération dure un tour par Dé de Vie que le magicien sou-



haite octroyer à l'esprit conjuré et ce, à concurrence de 5 tours + le niveau du magicien.

Lors de l'incantation, l'esprit transforme le squelette ou le modèle pour en faire le corps dont il va se servir. Puis il tente d'accomplir une tâche ordonnée par le magicien, à condition de pouvoir la mener à bien avant le prochain coucher ou lever du soleil (selon lequel des deux se produit en premier). Au bout d'un minimum d'un round passé à se chamailler, l'esprit essaie honnêtement d'obéir à la signification de la tâche assignée. Par exemple, "Protège-moi contre ces ennemis" ou "Aide-moi à traverser cette forêt sain et sauf". L'esprit possède les caractéristiques types des animaux dotés du même nombre de dés de vie, ainsi que des pouvoirs magiques.

Lorsqu'il a terminé sa tâche, l'esprit tente de se soustraire au pouvoir du magicien. Ce dernier doit réussir un test de caractéristique de Charisme (obtenir un résultat inférieur ou égal à son Charisme sur 1d20). Si le test est réussi, le magicien a contraint l'esprit à regagner le sein du fétiche et peut retirer celui-ci au squelette ou au modèle. Un échec indique que l'esprit s'est libéré et peut attaquer le magicien, ses compagnons, ou se contenter de fuir. La forme physique de l'esprit occasionne de gros dégâts jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, selon l'ordre d'apparition de ces derniers. Ces dégâts devraient toucher les intérêts du magicien et en aucun cas le favoriser. Puis l'esprit disparaît, emportant le fétiche pour ne jamais revenir.

La première fois que le magicien conjure l'esprit, le test de Charisme ne subit aucun modificateur. Pour chaque invocation ultérieure, le magicien se voit infliger une pénalité cumulable de -3 à son test de Charisme. En outre, l'esprit devient plus propice aux querelles, fait montre d'une plus grande hostilité envers le magicien, et réalise sa tâche plus lentement. Le MD pourra imposer des pénalités supplémentaires si le magicien conjure l'esprit plusieurs fois par an.

Dissipation de la magie et les sorts du même genre détruisent l'esprit mais, aussi longtemps que le fétiche reste intact, le magicien peut de nouveau conjurer l'aspect. Il lui faut attendre un jour pour cela.

Types d'esprits

La forêt qui s'étend entre Gulg et Nibenay peut comprendre un grand nombre d'esprits totems représentant une partie ou l'ensemble des animaux qui y résident. Lorsqu'un PJ suit son initiation, choisissez un animal totem qui corresponde au comportement du personnage. Un personnage très agressif pourrait se voir attacher une panthère totem alors qu'une personne au tempérament pacifique pourrait attirer l'attention d'un ours totem. Un voleur discret pourrait obtenir l'esprit d'un rat ou d'un lynx. Et ainsi de suite.

Si les esprits totems sont tous dotés de caractéristiques spéciales propres à eux, ils possèdent également quelques pouvoirs en commun. Seules des armes magiques +1 ou plus peuvent toucher un esprit fétiche, les attaques magiques n'occasionnant aucun dégât. Un esprit peut se rendre invisible aux yeux de tous à l'exception de ceux du magicien conjurateur et ce, à volonté. Lorsqu'il est invisible, l'esprit ne peut attaquer.

Créez vos esprits totems en fonction de vos besoins. Parmi les esprits les plus courants on compte l'ours, les grands félins, le rat, le lézard, la chauve-souris, le crapaud, et autres animaux du même type. Leurs caractéristiques vous sont données dans le *Bestiaire Monstrueux*. Utilisez-les, ajoutez-y les caractéristiques spéciales mentionnées ci-avant, et ajustez le nombre de dés de vie total en fonction de la période que le magicien a consacré à la réalisation du squelette ou du modèle.

Histoire

Certains signes indiquent que les chapitres de Gulg et de Raam ont été fondés par le même magicien. Après Tyr, Urik et (probablement) Nibenay, Gulg et Raam abritent peut-être les chapitres de l'Alliance les plus anciens de la Région de Tyr. Nul ne sait lequel des deux est antérieur à l'autre.

Ces chapitres prétendent tous deux descendre de Clennay l'Impétueux, lequel a été décrit comme "un étranger occidental aux yeux égarés". Il est possible que Clennay n'ait jamais existé que dans les légendes, car les deux cités racontent sa fin d'une façon différente.

À Gulg, les gardiens des archives de l'Alliance affirment que Clennay a tenté de créer un fétiche ours mais, n'ayant pas subi le rite initiatique intervenant à la puberté, il a échoué. L'esprit fétiche l'a consumé, le transformant en ours, et Clennay a dû fuir dans la forêt à tout jamais.

À Raam, on explique que des chasseurs en provenance de Gulg ont aperçu Clennay et l'ont traqué pour



s'amuser lors d'une brutale Nuit de la Lune Rousse. Clennay a fui pour gagner la sécurité de Raam (évitant visiblement Nibenay pour des raisons inconnues). Là, il a fondé l'Alliance. Ce récit ne parle nullement de magie fétichiste. Au lieu de cela, il prétend que Clennay est mort en livrant une bataille héroïque aux arkhontes de la reine-sorcière. Son esprit s'est alors rendu à Gulg pour y maudire les magiciens et leur couardise. Cherchant à éviter cette malédiction, les mages repentants ont institué une Alliance. L'Alliance de Gulg nie cette histoire sans pour autant spéculer sur les origines du chapitre de Raam.

Dans les siècles qui ont suivi sa fondation, l'Alliance de Gulg n'a épousé aucun but en sus des cinq desseins. En fait, elle s'est contentée de rendre des hommages peu sincères aux causes dont l'objet n'est pas de protéger les préservateurs. Gulg n'a pas ressenti un besoin aussi urgent que les autres cités de renverser son roi-sorcier, et la violente croisade que Nibenay a menée aux profanateurs a grandement réduit ses effectifs. L'Alliance de Gulg a suivi une stratégie de défense et de discrétion qu'elle est parvenue à appliquer.

Le revers de fortune : Cela fait dix ans à présent, les arkhontes de Lalali-Puy ont découvert son quartier général. Ils ont pris la place forte d'assaut et le Conseil par surprise. Un seul Conseiller a réussi à s'échapper.

Les survivants ont pour habitude de se retirer quelque temps avant d'effectuer un retour secret et de recruter un nouveau Conseil de façon progressive. Mais tel n'a pas été le cas.

Le survivant, un homme jeune et talentueux appelé Aukash-Pad, est devenu fou de chagrin, voire du fait d'une malédiction lancée par un arkhonte. Aukash a fui dans la forêt, se dissimulant dans le bosquet de baobabs interdit de la reine. Après avoir passé plusieurs jours sans boire ni manger, il a eu la vision d'un Athas à la beauté recouvrée : ses collines nues brillaient sous l'éclat des champs de trèfles, des arbres puissants y projetaient leur ombre, son ciel s'emplissait de nuages, et la Mer Pulvérulente s'était transformée en un océan bleu-vert. La vision était accompagnée de la certitude qu'Aukash devait lui-même diriger l'Alliance afin d'atteindre cet objectif.

Mais un fantôme habitait le bosquet de baobabs, un profanateur désincarné, mort depuis plusieurs siècles et qui, de son vivant, s'appelait Portynx. Peut-être était-ce parce qu'il était mort en tentant de drainer la vie d'autrui pour nourrir la sienne que le défunt Portynx était devenu friand de l'essence des arbres de vie. Il avait cultivé ce goût dans le propre verger de Lalali-Puy, près du palais, mais les arkhontes l'avaient découvert et expulsé.

Lorsqu'il a trouvé Aukash et deviné sa situation, Portynx le fantôme a envoyé une vision à l'esprit du préservateur : l'hallucination d'un Athas ramené à la vie, empli des sons des oiseaux et des couleurs verdoyantes des forêts humides de fougères à grandes feuilles, de plantes rampantes, de hauts caroubiers, de hauts cyprès, et d'anacardiers.

Cette vision avait pour objet de servir le fantôme et son désir de drainer et détruire des vies. Portynx a dissimulé ses motifs et Aukash a cru voir une prophétie en cette vision. L'esprit toujours aussi perturbé, ce dernier a complètement succombé à l'emprise de la vision et ce, sans jamais en découvrir l'origine.

Le mauvais tournant : Portynx a envoyé d'autres images psioniques à l'esprit d'Aukash. Suivant ses instructions, ce dernier a utilisé le sort glissement de terrain pour creuser un espace au sein du bosquet, sous un baobab mort. Ensuite, sous la direction du fantôme, il a eu le courage de voler l'un des arbres de vie de la reine-sorcière et l'a transplanté dans son repaire souterrain.

Portynx avait convaincu Aukash que l'arbre représentait une divinité de la Sphère de l'Eau qui s'était longtemps absentée d'Athas avant d'y revenir pour reverdir le monde. En réalité, le fantôme désirait l'arbre pour que celui-ci lui fournisse une source d'énergie vitale inépuisable, à même d'assouvir son insatiable appétit. Portynx a élu domicile au sein de cet arbre et s'est enivré de ses énergies et envoie à présent des images presque aléatoires à Aukash. Le magicien à l'esprit dérangé perçoit souvent ces hallucinations comme des ordres et donne des instructions influencées par ces derniers à l'Alliance. Les résultats varient entre le correct (recherches effectuées pour découvrir des sorts de haut niveau pouvant rétablir la végétation) et le désastreux (tentatives publiques de faire pousser de l'herbe dans les rues de la cité).

À présent, Aukash dirige l'Alliance tout seul. Il s'est dispensé de ses lieutenants, communiquant directement ses ordres à ses contacts des cellules du premier rang. Lorsqu'il recrute une nouvelle cellule, Aukash l'élève au rang de cellule de premier rang, la place sous son commandement, mais n'en informe jamais les membres qu'il dirige lui-même l'Alliance. Au lieu de cela, il prétend "transmettre les ordres du Conseil".

Rares sont les personnes à soupçonner que la struc-



ture pyramidale a disparu pour laisser la place à un assortiment de cellules dangereusement décousu et présidé par un être unique.

Contacter l'Alliance

Les visiteurs dotés de patience et d'un penchant particulier pour la vie en forêt peuvent trouver un mage de Gulg en jalonnant une forêt d'éléments de sorts. Ceux-ci peuvent comprendre des champignons, des feuilles aux formes étranges, du bois dur, et d'autres objets. Ensuite, il leur faut attendre ; un magicien devrait finir par se montrer pour ramasser le tout.

Pour les personnes en mal de temps libre, la visite de plusieurs groupes d'habitations devrait en révéler une dont l'encombrement est grand et la décoration plus étrange que celle des autres. Les maisons gulgs étant rarement équipées de portes, la recherche s'en trouve facilitée. Les ornements magiques ne sont pas voyants, car les magiciens aux talents manifestes encourent un châtiment immédiat. Toutefois, les aventuriers aux yeux exercés pourront remarquer un glyphe ou une vigilance dissimulées, un objet bizarre qui pourrait servir d'élément de sorts, ou un habitant qui passe beaucoup de temps à étudier chez lui.

Le visiteur qui pense avoir découvert un mage ne peut se reposer sur les seuls signes de reconnaissance habituels. En général, les Gulgs ne font pas confiance aux étrangers.

Le visiteur doit offrir des signes d'amitié tel qu'un cadeau ou un service symbolique (d'ordinaire, le don d'un rare élément de sorts suffit). Le mage pourra alors proposer un rendez-vous, lequel se déroule souvent dans la forêt, et apporter l'aide demandée.

Initiation

En règle générale, les Gulgs n'aiment pas les étrangers, vérité qui s'applique également à leur Alliance. Les magiciens "d'outre-cité" continuent de recevoir une protection, mais ils ne peuvent généralement pas rallier le chapitre s'ils n'ont pas accompli quelque exploit impressionnant ou gagné l'amitié d'un membre. Dans ce cas, ce dernier accepte d'initier le candidat.

La culture de Gulg met l'accent sur l'importance de la chasse. Pour entrer dans l'Alliance, les candidats doivent donner la chasse au membre qui les a recrutés ou bien à un autre mage de la même cellule. Au coucher du soleil, le magicien change de forme et revêt celle d'un animal avant de courir dans forêt (d'après le règlement, il ne peut prendre une seconde forme au cours de la chasse). Au bout d'une heure, le candidat se met à sa poursuite ; il a pour tâche de localiser et de maîtriser sa proie sans la tuer avant le lever du soleil.

Cette pratique a éloigné de nombreux membres, lesquels la considèrent comme la preuve du mauvais commandement opéré par Aukash-Pad. Depuis que ce dernier a institué cette procédure, rares sont ceux qui ont recruté de nouveaux membres. Aukash est lui-même devenu le principal recruteur de l'Alliance, créant des cellules dépendant directement de lui, quoique les membres concernés ne s'en rendent pas compte.

Direction

Aukash-Pad
Préservateur/prêtre humain
Classes jumelées M 14/Pr 3
(Sphère de l'Eau ; ignore son niveau de prêtre)
Loyal bon

For 13	Int 17
Dex 12	Sag 16
Con 13	Cha 14

p.v. 34
CA : 10
#AT : 1
TAC0 : 16
Dégâts : par sort
Compétences : Dague ; Maîtrise des Animaux, Protection contre la Chaleur, Lecture/Ecriture, Religion, Dissimulation Somatique, Connaissance des Sorts +1, Trouver de l'eau.
Psioniques : Ancre spatio-temporelle.

Histoire personnelle : Aukash-Pad a grandi dans un petit village forestier. Il a rapidement et imprudemment fait montre de talents magiques. Il a alors dû fuir la vindicte populaire et établir sa résidence à Gulg. Là, il a contacté l'Alliance, reçu une excellente formation dans la maîtrise des arts magiques, et fini par accéder au Conseil.

En fait, cela l'a préparé au choc provoqué par l'attaque que Lalali-Puy devait lancer contre l'ancien quartier général et même au choc plus grand encore de devoir survivre seul. Avec du temps et la pleine possession de ses facultés mentales, il aurait pu faire ressusciter



l'Alliance. Malheureusement, une malédiction a mal tourné et emporté une grande partie de sa santé mentale, le laissant sans protection contre la vision projetée par le fantôme.

Les tentatives aliénées qu'Aukash a entrepris pour rendre sa gloire passée à Athas ont produit un résultat inattendu. Il étudie un savoir ancien touchant au Plan Elémentaire de l'Eau et ce, dans l'espoir de trouver des sorts de magiciens à même de rétablir les pluies. Il griffonne des "notes de recherche sur les sorts" touchant à l'eau mais dénuées de toute signification, médite sans cesse sur ces dernières, et accomplit les purifications qu'il croie rendues obligatoires par elles.

Résultat : Aukash est devenu clerc sans même le savoir ! Chaque matin il "mémorise" ses sorts habituels et ses absurdités gribouillées, méditant en même temps sur les visions verdoyantes que Portynx a implantées dans son esprit. Cette méditation lui octroie les sorts de prêtre que ses griffonnages ne pourraient jamais lui accorder à eux seuls. Il "étudie" de façon similaire les sorts que lui accorde l'arbre de vie situé dans son repaire.

Apparence : Aukash a près de 35 ans. A l'instar de la majorité des gulgs, il est grand et svelte. Il a la peau très sombre et se rase le crâne. Il porte une longue chemise en lin jaune ornée de rayures marrons, et un collier composé de nombreuses griffes et plumes d'oiseau de petite taille.

Jouer son rôle : Se consacrant totalement à sa vision d'un Athas à la santé recouvrée, Aukash se veut un protecteur farouche de l'Arbre d'Ombre et plaint ceux qui remettent sa révélation en question. Rien ne peut le convaincre que le rajeunissement d'Athas exigerait d'utiliser des milliers de magiciens et prendrait des milliers d'années. Son irrésistible éloquence a persuadé les cellules les plus impressionnables de suivre ses ordres aveuglément. Il ne dévoile jamais le fait que le "Conseil" n'existe pas.

Lorsqu'une personne quelconque tente d'expliquer la véritable origine des visions de l'Arbre d'Ombre à Aukash, ce dernier attaque "l'hérétique" avec une frénésie meurtrière.

Notes : La démence d'Aukash-Pad devrait résister à une détection non approfondie et aux soins magiques simples. Si les PJ parviennent à lui démontrer ses erreurs de façon convaincante (en dévoilant et en battant Portynx, par exemple), il pourra accepter d'être soigné et tentera de réparer les dommages qu'il a occasionnés.

Si vous utilisez les règles optionnelles portant sur les fétiches (voir plus haut), Aukash garde un petit ours fétiche en ébène qu'il a confectionné dans sa jeunesse. Il a déjà conjuré l'ours une fois afin d'échapper à l'attaque de la reine-sorcière qui a détruit l'Alliance. Aukash a peur de devoir conjurer cet esprit à nouveau, car il a eu du mal à le maîtriser et à le replacer dans le fétiche la première fois.

L'Arbre d'Ombre (*Portynx*)
Profanateur fantôme
12ème niveau (de son vivant)
Loyal mauvais

For 13	Int 16
Dex 14	Sag 15
Con 10	Cha 9

p.v. 30
CA : 10
#AT : 1
TACO : 17
Dégâts : 1d6 ou par sort
Compétences : Dague ; Sens de l'Orientation, Langues Vivantes, Détection des Psioniques, Lecture/Ecriture, Equitation, Dissimulation Somatique, Connaissance des Sorts.
Psioniques : Contact, lien spirituel, fausses impressions sensorielles.
Pouvoirs spéciaux : Immunisé contre les armes non-magiques ; régénère 10 p.v. par round lorsqu'il touche un arbre de vie ; peut se rendre invisible à volonté ; absorption de la Constitution (voir plus loin). Subit le double de points de dégâts lorsqu'il est victime d'une magie qui draine l'énergie.

Histoire personnelle : Voir "Histoire", plus haut.

Apparence : Les personnages ne devraient pas voir Portynx et encore moins soupçonner son existence, à moins de résoudre le mystère de la quête insensée d'Aukash-Pad et des origines de cette dernière.

Lorsqu'il est contraint de quitter son abri au sein de l'Arbre d'Ombre, Portynx est grand, chauve, et émacié, son sourire s'avérant trop grand et ses dents trop nombreuses pour un humain. Sa peau naguère noire est pâle à présent. Le fantôme porte des lunettes protectrices semblables à celles qu'arborent un grand nombre de profanateurs vivants (elles préservent les yeux des cendres et de la poussière). Des bourses en cuir semblent suspendues à une ceinture passée en travers de



sa poitrine, mais elles n'ont pas plus de substance que lui.

La vapeur luisante et prismatique qui enveloppe le corps de Portynx indique sa nature incorporelle.

Jouer son rôle : Comme la plupart des morts-vivants doués de pensée, Portynx désire ardemment et abhorre la vie tout à la fois. Sa démence et celle d'Aukash-Pad se confortent de manière réciproque. Il envoie des hallucinations répétées à Aukash afin que le magicien crée plus de vie que le fantôme n'en puisse drainer. Au sein de l'Arbre d'Ombre, Portynx est devenu aussi ivre qu'irrationnel, mais cet effet disparaît lorsqu'il sort de l'arbre.

Combat : Lorsque Portynx réussit son jet d'attaque dans le but de "toucher" une cible vivante, celle-ci doit effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts. Si elle le rate, elle perd 1 point de Constitution tant qu'elle n'a pas été soignée par une délivrance de la malédiction ou par la magie d'un prêtre de niveau supérieur. Les touchers ultérieurs infligent des pertes cumulables ; en outre, une fois qu'elle a raté un jet de sauvegarde, la cible ne bénéficie plus d'aucun jet de sauvegarde contre cette attaque au cours de ce combat. Pour chaque point de Constitution drainé, Portynx ajoute 1 point à son total de points de vie actuel (à concurrence de son maximum, soit 30).

Une cible qui perd des points de Constitution du fait de cette attaque rêve souvent par la suite d'arbres de vie et de visions d'un Athas ramené à la vie, rêves qui durent jusqu'à sa guérison.

Détection et mise à jour de Portynx : Les sorts *détection du mal* et *détection des morts-vivants* révèlent tous deux la présence du fantôme ; *détection de la magie* ne dévoile que la magie de l'arbre de vie où Portynx a élu résidence. *ESP* et les effets du même type peuvent, s'ils sont soigneusement dirigés, mettre à jour l'habitant secret de l'Arbre d'Ombre mais tel n'est pas le cas des sorts et dispositifs capables de détecter l'invisibilité, du moins, pas tant que Portynx reste dans l'arbre. Les disciplines psioniques clairsentientes telles que sens des esprits et sensibilité aux impressions psychiques révèlent le fantôme. Les objets magiques comme *baguette de détection de l'ennemi* ou *potion d'ESP* obtiennent des résultats similaires.

Une fois qu'ils l'ont découvert, les personnages-joueurs doivent faire sortir Portynx de l'Arbre d'Ombre avant de pouvoir le combattre avec efficacité. Ils peuvent détruire la forme physique de l'arbre de vie (un acte mauvais), un clerc peut le repousser (comme pour les fantômes), et les sorts contrôle des morts-vivants et exorcisme agissent également. Les personnages rusés pourront faire sortir Portynx en le berçant d'illusions, de promesses de pots-de-vin, ou quelque autre stratagème. Toutefois, les sarcasmes et les menaces restent sans effet.

Chkak-a-chakk
Druide thri-kreen
7ème niveau
Neutre

Ce druide garde le bosquet de baobabs dans lequel Aukash-Pad a dissimulé son repaire. Auxiliaire officieux (l'un des rares thri-kreens appartenant à une Alliance), Chkak se soucie peu de cette dernière. Il respecte Aukash-Pad, le seul membre qu'il connaisse, et s'est laissé gagner par la vision d'un Athas guéri. Il garde les secrets du magicien, mais il ne protège pas le repaire contre les intrus.

Quartier général

Les Gulgs donnent le nom de "Bosquets de la Reine" à plusieurs réserves forestières sises à l'extérieur de la cité. Lalali-Puy a interdit l'accès de certains endroits à ses citoyens. La raison en est généralement que ses armées ont remporté la victoire lors des petits conflits qu'ils ont disputés en ces lieux contre l'armée de Nibenay. L'un d'eux, le Bosquet des Mystères, s'avère un site de cérémonies important.

Dans un autre bosquet sans nom se dressent de nombreux baobabs aussi énormes qu'étranges ; on les appelle parfois les "arbres inversés" parce que leurs branches ressemblent à des racines. La plupart d'entre eux sont morts deux cents ans plus tôt au cours de la bataille commémorée par ce bosquet. Quelques-uns, peu nombreux, ont néanmoins survécu, aussi le druide thri-kreen Chkak-a-chakk garde-t-il le bosquet. La reine-sorcière tolère sa présence. Elle ne sait pas que le druide est un auxiliaire officieux de l'Alliance.

Nul ne peut couper les arbres trépassés du Bosquet de la Reine, sous peine de mort, car les branches et le tronc pourrissant de ces derniers abritent aussi des animaux. L'un d'eux renferme le dirigeant de l'Alliance.

L'entrée du repaire

Au plus profond de la forêt se dresse un baobab mort



particulièrement volumineux ; il est entouré par un cercle de poussière stérile, signe révélateur de la magie profanatrice. Au pied du tronc massif, une fissure aux rebords dentelés mène dans l'obscurité située en contrebas. Nul ne se doute qu'Aukash-Pad, le magicien voué au verdissement d'Athas, vit sous cet arbre.

Se servant de *glissement de terrain* et d'autres sorts, Aukash a largement agrandi une grotte qui figurait déjà sous cet arbre. Puis il a transplanté un arbre de vie provenant du bosquet personnel de Lalali-Puy. Il a lancé *lumière continuelle* sur les murs de la caverne pour maintenir l'arbre en vie, et *ténèbres continuelles* sur l'entrée pour la dissimuler.

Sécurité : Afin de protéger sa demeure, Aukash a conçu d'autres expédients tout aussi inélégants. Une petite aiguille en fer, logée dans un nœud de bois sis dans la fissure d'entrée, porte le sort évitement ; celui-ci repousse toutes les personnes qui touchent le nœud, à l'exception d'Aukash. Un être de taille humaine qui tente d'entrer sans toucher le nœud se frotte généralement contre le bord opposé de la fissure, déchirant ainsi un petit bout de papier qui contient une pincée de *poussière d'alourdissement de l'esprit*.

Le même dispositif active également une *bouche magique* qui produit le son de panthères en train de rugir depuis l'intérieur de la fissure. Cela suffit à faire fuir tous les intrus hormis les plus motivés. Cela alerte également Aukash, en contrebas, et lui donne le temps de lancer *globe mineur d'invulnérabilité* et autres défenses.

Un voleur peut utiliser la compétence "trouver/désamorcer des pièges" pour détecter et neutraliser ce piège. Option : les personnages non-voleurs qui se glissent dans la fissure sans toucher le nœud peuvent effectuer un test d'Intelligence pour remarquer le papier, et un autre de Dextérité pour s'insinuer dans la fissure sans rompre la feuille. Ils ne peuvent le désarmer.

La vue : Les personnages qui s'efforcent de pénétrer par la fissure obscure débouchent sur une grande corniche et une vue époustouflante. Là où ils s'attendaient à une caverne, ils voient (d'au-dessus !) un énorme *arbre de vie*, l'Arbre d'Ombre, qui verdoie sous la lumière vive du soleil. Le plafond de la grotte luit en un zénith constant. L'arbre magnifique et majestueux emplit presque toute de la pièce, laquelle mesure quelque 27 mètres de haut et 9 m de diamètre.

Un chemin large d'un mètre descend jusqu'au bas de la corniche, formant une spirale à la douce inclinaison tout autour de la chambre circulaire. Cela permet aux personnages d'avoir une jolie vue de l'arbre au fur et à mesure de leur descente. Ainsi, ils seront peut-être tentés de négliger les six parties du mur où Aukash a placé d'autres aiguilles magnétiques porteuses du sort *évitement*. Quiconque touche ces zones (qu'une inspection rapprochée montre comme des sections de roche légèrement décolorées) se fait éjecter du mur et entame une chute longue d'un minimum de 21 mètres (7d6 points de dégâts).

Aukash a positionné une zone tous les 1 m 80 sur les 9 premiers mètres du chemin. Effectuez discrètement un test de Dextérité pour chaque personnage qui emprunte le chemin sans prendre les précautions adéquates. Un jet raté implique que le PJ a touché une zone d'*évitement*. Les MD diaboliques font tous les tests en même temps ; les MD plus cléments cessent de procéder aux tests une fois le premier jet raté, considérant que les compagnons de la victime ont ainsi été prévenus.

Le sol de la caverne

Le chemin ne renferme nul autre piège. Le sol de la caverne, de la poussière tassée baignée d'ombre, contient les racines noueuses de l'Arbre d'Ombre et un bassin d'eau en bois, cuvette peu profonde et faisant près de 60cm de diamètre. Le bassin, constitué de bois vif, saille du tronc à hauteur de la taille. Près de lui se trouve une pile de granules d'encens.

Aukash utilise le bassin pour le sort *bénitier magique* que l'Arbre d'Ombre lui accorde quotidiennement. Il déverse de l'eau claire sur le tronc, ce qui l'a purifié lorsque l'eau atteint le bassin (si vous préférez employer des règles plus strictes quant à la création d'eau bénite, comme celles proposées dans *le Manuel Complet du Prêtre*, considérez qu'Aukash achète l'eau bénite nécessitée par le sort). Le bassin contient un maximum de 20 fioles, mais il en utilise rarement autant.

Aukash se sert de l'encens pour les sorts de divination que l'Arbre lui confère.

Dans une zone de terre meuble située sous le bassin de scrutation, Aukash a enterré une bourse en cuir renfermant une douzaine de baguettes en bois de baobab sculpté. Elles mesurent toutes 15 cm de long et sont incrustées de petites gemmes (d'une valeur globale de 1 000 po). Il use de ces symboles non-magiques pour les sorts d'*augure* que l'Arbre d'Ombre lui octroie.



Les murs : Une écriture griffonnée recouvre les murs, commençant au niveau de la taille et atteignant la hauteur maximale qu'Aukash puisse atteindre. Il étudie quotidiennement ce désordre à peine lisible afin "d'apprendre" les sorts de clerc que la méditation ou l'Arbre d'Ombre lui procure à son insu. La plupart de ces gribouillis prédisent le jour de gloire où l'Arbre d'Ombre fera fleurir Athas tout entier.

La chambre d'Aukash

Tout contact prolongé avec l'Arbre d'Ombre épuise Aukash, aussi le magicien vit-il et dort-il habituellement dans une petite (4 m 50 de diamètre) caverne adjacente. Il a lancé *lumière continuelle* sur un globe en bois ordinaire qu'il peut couvrir pour dormir. Cette pièce est propre et nue, meublée en tout et pour tout d'une paillasse, d'un bassin d'eau, d'un mannequin destiné à supporter ses vêtements, et des objets nécessaires à la vie quotidienne.

C'est ici qu'Aukash dissimule son livre de sorts, dans une lézarde murale cachée par un *mur illusoire* et une *détection faussée* visant à retarder sa découverte. Contrairement à la plupart des livres de sorts athasiens, celui d'Aukash se compose de véritables feuilles de papier de bois de mûriers subtilisées aux réserves des arkhontes de Lalali-Puy. Il relie la pile de feuilles de taille irrégulière avec des lacets de chanvre.

La pièce mène à la vaste caverne par un passage voûté et ne possède aucune autre sortie. L'air peut s'avérer étouffant, mais Aukash le rafraîchit à l'aide de tours mineurs ou de sorts plus puissants.

Combat : Lors d'une attaque, Aukash se retire dans cette chambre. Il lance *globe d'invulnérabilité* s'il pense que les envahisseurs usent de magie mineure, *mur de force* si ces derniers recourent à des sorts un peu plus puissants, et *sphère d'Otiluke* contre des attaques essentiellement physiques. Plutôt que de faire face à une opposition importante, Aukash effectue une *téléportation sans erreur* (son unique sort du 7ème niveau) pour se rendre dans une résidence secondaire située près du village de son enfance, à des kilomètres de là.

Accroches d'intrigue

Les PJ qui visitent Gulg la considéreront peut-être comme un endroit décent s'ils s'appuient sur les critères propres à la Région de Tyr.

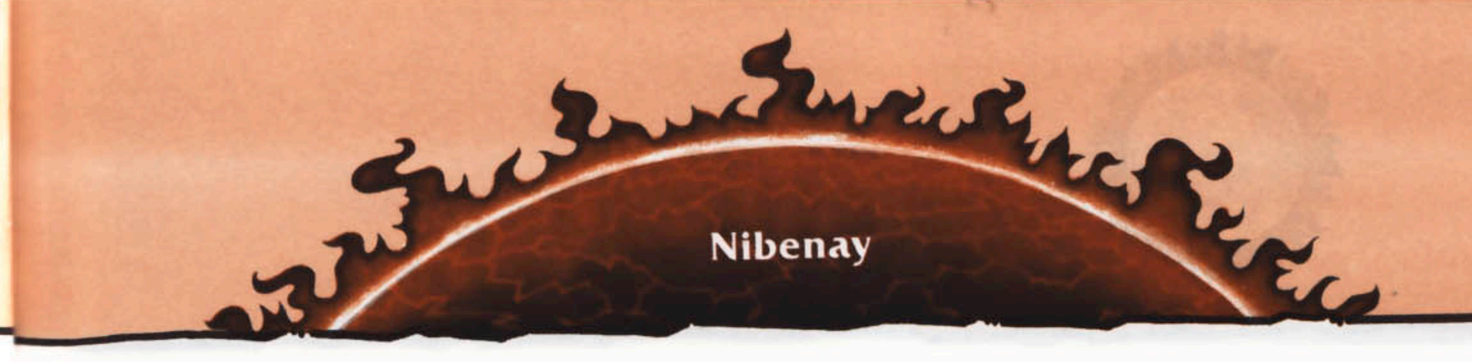
Toutefois, insistez sur le fait que, ici comme dans les autres cités-États, les magiciens ont besoin d'être protégés de la vindicte populaire. Après avoir vu ou empêché un lynchage, les héros souhaiteront probablement rendre la santé à l'Alliance.

1. Les premiers contacts pris avec des membres de cellules révèlent le problème. Les PJ aperçoivent, à l'extérieur de la Muraille de Mopti, un magicien protégé par des auxiliaires de l'Alliance comme il lance un sort de *réviviscence* sur le mur d'épines. Des esclaves affectés à la surveillance du mur donnent l'alarme.

En supposant que les personnages-joueurs aident le magicien de leur groupe à sauver l'invocateur de sorts d'une mort certaine, ils doivent vaincre la méfiance naturelle des gulgs vis-à-vis des "outre-citadins". Ils doivent également vaincre les soupçons des membres de l'Alliance afin de prendre connaissance du plan magistral du "Conseil" pour rajeunir le monde. Lorsqu'ils atteignent le prochain contact en remontant le réseau (soit Aukash-Pad en personne), ils finissent peut-être par percevoir la réelle portée du problème. S'ils peuvent suivre la trace du magicien jusqu'à son repaire, ils ont la possibilité de découvrir le fantôme de l'Arbre d'Ombre. Ils doivent alors combattre ce dernier et Aukash, soigner ou tuer le magicien, et ramener l'Alliance sur le bon chemin.

2. Les personnages trouvent un fétiche au sein du butin d'une tribu-esclave, d'un gang de bandits, ou d'un autre ennemi qu'ils ont vaincu. Ils ne peuvent le faire fonctionner, mais sa présence permet bientôt à son propriétaire, un très puissant magicien gulg, de les localiser. Croyant qu'il s'agit là des bandits s'étant emparés de son fétiche, le magicien le récupère en le volant à son tour avant de conjurer l'esprit du fétiche et de réclamer vengeance !

L'esprit du fétiche se rebelle contre son propriétaire magicien et part menacer la contrée. À présent, le magicien tente d'engager les personnages qu'il vient juste d'essayer d'attaquer, leur demandant de l'aider à maîtriser et à bannir l'esprit (ces derniers comprennent-ils que celui-ci avait envoyé celui-là ?). Ce faisant, ils font connaissance avec la magie fétichiste et la culture de Gulg. Il leur faut peut-être poursuivre l'esprit jusqu'à sa demeure, dans la forêt sise au nord de la cité-État.



Vue d'ensemble

Style de campagne : *Défensif, Inconnu.*

L'Alliance de Nibenay trouve le Roi d'Ombre si ombreux et indécis, si puissant et distant, qu'elle a peu d'espoir de le combattre. Un homme ne pourrait pas davantage arrêter une tempête de sable, disent ses membres. Au lieu de cela, ils se contentent de protéger les magiciens de la cité du mieux qu'ils peuvent, enfin, les magiciens préservateurs tout au moins.

Plus que toute autre Alliance, celle de Nibenay livre une guerre véritablement acharnée aux profanateurs. Partout ailleurs, les Alliances considèrent ces derniers comme des concurrents ou des fauteurs de troubles. Ici, elle les perçoit comme une insulte à l'univers. L'Alliance nibenaise nourrit la plus rare des denrées produites sur Athas : l'idéalisme.

Pour défendre sa cause, l'Alliance emploie (ou tente d'employer) une force spirituelle ancienne appelée le *zwuun*. Cet être habite les sources chaudes sises à l'extérieur de la cité. Les membres de l'Alliance ne sont jamais assurés de leur réussite lorsqu'ils enrôlent cette créature inconstante. Le soleil rouge illumine Nibenay avec la même puissance que partout ailleurs, pourtant les conséquences de nombreuses actions s'avèrent baignées d'ombre.

La cité

Population : 24 000 (60 % d'humains, 10 % de nains, 4 % de mûls, 10 % d'elfes, 4 % de demi-elfes, 12 % de demi-géants, quelques thri-kreen et petites-gens). Les autochtones portent le nom de "Nibenais".

Emblèmes : Un grand nombre de monstres réels ou mythiques ; représentations extrêmement traditionnelles des nobles, du roi-sorcier, et de nationalistes divers ; le tout est intégré à un folklore complexe.

Economie : Cuivre ; riz, fruits, vanille, épices ; arecs ; armes en bois dur et en bois d'œuvre ; lin et teintures.

Habitants notoires : Nibenay, roi-sorcier (dragon du 23ème niveau) ; Siemhouk, grande arkhonte (humaine, 14 ans, Ar 15/Psi 4, LM) ; Thong Nal, père supérieur du monastère de la Voie Exaltée (humain âgé, C 3, Sphère de l'Air, CN) ; et Au Treng, mère supérieure du monastère de la Douce Félicité (humaine, C 4, Sphère de la Terre, LN).

Lieux insolites : Naggaramakam, le Domaine Interdit (le complexe du palais fortifié de Nibenay) ; les Receveurs Omnipotents, une rangée d'énormes statues du roi-sorcier qui borde la route d'accès principale à la cité ; la Plaine d'Eau Brûlante, une zone de sources chaudes bouillonnantes sise à la périphérie de la cité.

Les Nibenais humains, mûls, et demi-elfes sont beaux, ont le visage rond, la peau bronzée, et (les mûls mis à part) les cheveux noirs. Tous les citadins de rang inférieur aux nobles portent des vareuses et des jupes en lin très larges, aux couleurs chatoyantes. Ils entourent leur tête de l'omniprésent *krama*, une longue écharpe systématiquement imprimée d'un échiquier aux cases minuscules. Les dents de certaines personnes plus âgées ont été bleuies par le masticage des arecs.

Cette culture met l'accent sur l'autodiscipline, sur le calme acceptation des autorités, sur le respect des personnes âgées, et sur la politesse envers les étrangers. Toutefois, cette dernière s'accompagne souvent d'une malhonnêteté brutale à l'égard des personnes n'appartenant pas à la famille. La sagesse propre à la Région de Tyr veut qu'un marchand vous fasse des courbettes comme il vous propose une lance de fantassin en bois dur, sourit et hoche la tête avec ferveur chaque fois que vous prononcez un mot, puis vous arnaque de sorte à vous soutirer votre dernière tesselle de céramique. Alors, tandis qu'il détale, la lance se brise dans vos mains.

Les nouveaux arrivants à Nibenay risquent de trouver curieuses un bon nombre de coutumes locales, pour ne pas dire complètement bizarres. Les couples fiancés indiquent leur engagement en s'attachant l'un à l'autre avec une longue écharpe nouée autour de la taille. Les amis se saluent en se tirant mutuellement les cheveux. Les enfants traînent des poupées de paille et de chiffon grandeur nature, appelées *sanshizas* ("mère de substitution"). Les Nibenais respectent les chats, les considérant comme les détenteurs d'une sagesse inaccessible, et méprisent les chiens, les voyant comme de la vermine.

L'architecture : À l'exception de la cité souterraine du roi-sorcier, que l'on dit composée de dalles de granite massif et bordée de gemmes fabuleuses, la plupart des bâtiments sont de simples édifices de briques d'argile et de bois. Les familles vivent dans des maisons d'une pièce, laquelle est divisée par des cloisons de papyrus afin de créer un certain nombre d'espaces vitaux de taille variable. Des jardins de pierres disposées en motifs complexes viennent agrémenter de nombreuses bâtisses. Les familles aisées apprécient la compagnie d'animaux familiers, et plus particulière-



ment des oiseaux et des lézards, pour lesquels ils construisent des maisons de boue spécialement conçues et appelées millas. Le nombre de millas qui se dresse près d'une demeure indique l'opulence de cette famille.

Bien qu'elles s'avèrent fort anciennes aux yeux même des athasiens, les origines de la culture nibenaise précèdent probablement la fondation de la cité, et ont été englouties par l'histoire. Le fait que le roi Nibenay n'aurait jamais institué certaines de ces coutumes de son plein gré prouve à quel point elles sont antiques.

Les moines

Athas ne connaît nul dieu et pourtant la cité de Nibenay renferme des moines. Ceux-ci ne vénèrent aucune divinité ; au lieu de cela, ils sont à la recherche d'un état de nirvaña mystique consistant à se libérer de la douleur physique en tuant leur ego. Les moines des deux sexes se rasent le crâne et les sourcils, et s'habillent de toges orange vif.

Ils cultivent leurs aliments, étudient avec rigueur, et méditent. En fait, leur régime ressemble à celui des psionistes assidus, mais les moines n'obtiennent aucun pouvoir (option : vous pouvez autoriser vos moines à se former au combat non-armé).

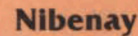
Les citadins vénèrent les moines. Chacun des deux ordres (la Voie Exaltée et la Douce Félicité) ont fait serment de loyauté à Nibenay, aussi le roi-sorcier les tolère-t-il. Les moines deviennent souvent les artisans qui exécutent les sculptures murales sans fin de Nibenay. Les moines de sexe féminin complètent souvent les rangs des arkhontes.

À un moment ou un autre de leur vie, les enfants nibenais se font tous moines pendant deux semaines de 15 jours. Les hommes et les femmes moines vivent dans des monastères séparés disposés à des extrémités opposées de la cité. Les enfants des nobles, des hommes libres, et des esclaves se mêlent brièvement les uns aux autres et se retrouvent ainsi tous égaux, événement unique sur Athas.

Siemhouk, l'enfant prêtre

Les visiteurs s'étonnent de voir un enfant occuper le poste officiel le plus élevé de la cité. Tel n'est pas le cas







des autochtones, car ils font grand cas de la politesse. Toutefois, ils s'interrogent tout de même à ce sujet.

Siemhouk, une jeune fille de 14 ans au corps maigre et au calme spectral, a attiré l'attention de Nibenay peu après être née d'un haut arkhonte à Naggaramakam, le Domaine Interdit (le palais de Nibenay). La mère est morte à l'accouchement, mais divers présages ont amené Nibenay à croire que l'esprit de la femme avait transmigré dans le corps de son enfant au moment du décès. Il a découvert chez le nourrisson un potentiel magique et psionique stupéfiant et s'est donc lui-même occupé de son éducation.

Comme Siemhouk grandissait, le roi-sorcier a secrètement emmené l'enfant en des lieux éloignés de la région avant de la conduire sur d'autres plans. Il lui a enseigné toute la magie et tous les psioniques qu'elle était capable d'assimiler, puis l'a protégée tandis qu'elle combattait des ennemis et gagnait en expérience. Le moment venu et sous la pression constante de Nibenay, la jeune Siemhouk a acquis une compétence prodigieuse en matière de magie arkhonte, dépassant tous les prodiges contenus dans les vastes archives historiques du palais. Ses progrès sont moins flagrants dans l'art des psioniques. La discipline qu'il est nécessaire d'imposer à l'esprit exige une certaine maturité en plus du talent, mais Siemhouk s'améliore régulièrement.

Pourquoi Nibenay se soucie-t-il tant de la jeune fille ? Même ses arkhontes les plus hauts gradés en ignorent la raison. En fait, les rois-sorciers qui tentent de se muer en dragon sont sujets à des rages bestiales. Nibenay n'est pas à l'abri de ces dernières ; il a atteint le 23ème niveau et craint leur arrivée imminente. Siemhouk dispose d'un talent psionique incroyable, tel qu'on n'en avait encore jamais vu sur Athas, et il lui permet de calmer ces rages. Grâce à elle, Nibenay espère adoucir le désastre virtuel de sa transition vers son état de dragon final.

La danse

Chez les Nibenais, la danse est une forme d'art majeure ; elle marque toutes les cérémonies, les festins, et même les rares rassemblements d'esclaves. Son style est varié, combinant poses affectées, rapide martèlement des pieds, gestes traditionnels représentant diverses émotions, bras fluides, et mouvements de hanches.

Les événements culturels principaux de Nibenay consistent en trois festivals de danse (un par phase annuelle) appelés les Cavalcades au Clair des Étoiles. Lors de ces nuits festives, des douzaines de jeunes *apsaras* (des danseuses) sortent de Naggaramakam.

Sur une plate-forme dressée dans un bosquet d'arbres de vie situé au sein des murs de la cité, elles interprètent un ballet qui dure jusqu'à l'aube. Les ballets sont issus d'un répertoire standard comprenant 231 danses, chaque groupe de trois étant associé à une année particulière de l'ère royale. Les histoires contées proviennent du folklore mais sont évidemment modifiées de façon à encenser le roi-sorcier. La cité tout entière assiste à ces réjouissances, à l'exception notable de Nibenay en personne.

Les ballets suivent des séquences de mouvements spécifiques, agrémentées de pantomimes jouées par des acteurs qui commentent silencieusement l'histoire en produisant des expressions faciales et des gestes des mains. Certains des acteurs portent des masques grotesques représentant des monstres et des forces surnaturelles. Tandis que les danseurs se reposent entre les diverses parties du ballet, des acteurs distraient le public en réalisant jongleries et acrobaties.

Les ballets se répartissent en trois styles principaux. Le *liaka-ih* figure le style dramatique, un commentaire sur la tragédie et les souffrances inhérentes à toute existence. Les danseurs de liaka-ih portent des voiles qui recouvrent complètement leur visage et parsèment leur peau de taches de peinture rouges afin de simuler le sang. Le style *priytu-ih* glorifie la joie ; il consiste en une comédie pour laquelle les danseurs ornent leur corps de cloches miniatures et soufflent dans des sifflets au timbre perçant pour faire rire les spectateurs. Le style *wriquo-ih* honore la guerre ; les danseurs portent des dagues et des épées en bois qu'ils agitent violemment au-dessus de leur tête et entre leurs jambes.

Le petit orchestre qui interprète les ballets se compose d'instruments à vent en bois, de tambours, de tambourins, de xylophones, d'un instrument à vent en bois appelé le *ryls*, et du *khong*, un châssis en bois circulaire bordé de gongs en cuivre. Un musicien s'assied dans le châssis pour jouer des gongs. Seul le roi-sorcier possède un khong, car sa lourde teneur en métal fait qu'il est hors de prix.

Pendant les Cavalcades au Clair des Étoiles, les profanateurs serviles de Nibenay lancent un grand nombre d'illusions colorées pour améliorer la qualité du ballet. Ils tirent leur magie des arbres de vie qui les entourent, les utilisant l'un après l'autre. Parfois, les arkhontes gar-



dent un druide captif à portée de main afin qu'il les prévienne si la force vitale de l'arbre s'affaiblit trop.

Les caravanes nibenaises utilisent également la danse. Des artistes en quête d'aventure (ou désirant échapper aux gardes municipaux) suivent des caravanes marchandes ou créent la leur. Ils voyagent d'une cité à l'autre, observant une halte d'un jour ou d'une semaine à chaque oasis rencontrée, jouant devant des publics de toute nature. Nombre de ces danseurs et musiciens bohémiens recourent aux psioniques pour faire entrer les spectateurs en transe afin d'accroître leur plaisir ou d'alléger leurs bourses.

Le zwuun

Cela fait plusieurs centaines d'années, des magiciens puissants ont conçu une méthode pour lier leur énergie vitale aux énergies naturelles produites par la Plaine d'Eau Brûlante. Après leur mort, leur esprit a survécu, lié aux sources chaudes. L'Alliance connaît la manifestation de sa conscience collective sous le nom de zwuun.

Le zwuun a l'aspect d'un nuage de vapeur au sein duquel dérive le visage de douzaines d'humains et de demi-humains translucides. Il n'a aucune substance ni attribut physiques qui puissent être associés à des entités naturelles ou surnaturelles ; il ne possède aucune caractéristique de combat ni point de vie, et il ne peut ni attaquer ni lancer de sorts (à une exception près, décrite plus loin). La magie et les autres formes d'attaque ne l'affectent pas.

Le zwuun se manifeste aux seuls préservateurs et à leurs amis, car les magiciens qui le composent étaient eux-mêmes des préservateurs. Le zwuun ne quitte jamais la Plaine d'Eau Brûlante, mais il pourra surgir n'importe où au sein de cette dernière, jaillissant de la surface de l'eau dans un tourbillon de brume avant de disparaître aussi soudainement qu'il est apparu. Il n'existe pas de méthode fiable pour conjurer le zwuun, mais il reste épris de poésie et de chansons ; la récitation d'un long poème ou le chant d'une mélodie particulièrement harmonieuse pourront parfois attirer le zwuun hors des sources chaudes.

En général, il se montre spontanément, soit parce qu'il détient des informations, soit parce qu'il a besoin de compagnie.

Le zwuun communique par le biais du pouvoir psionique lien spirituel. Il peut émettre et recevoir des communications télépathiques sur une grande distance avec un nombre de magiciens illimité, mais il choisit habituellement de se contenter de converser avec ceux qui se trouvent à proximité de ses sources chaudes.

Le savoir du zwuun ne semble pas connaître de limites. Il peut révéler l'emplacement d'un trésor ou de monstres, transmettre de nouvelles techniques portant sur les sorts, ou donner une information énigmatique touchant au problème qui déroute actuellement l'Alliance. Toutefois, le mélange d'esprit qui s'est réalisé au sein du zwuun a donné lieu a une personnalité inconstante. Les trois-quarts du temps, le zwuun accorde courtoisement son aide, mais à d'autres moments il se complaît malicieusement à semer des brandons de discorde, donnant intentionnellement des informations trompeuses. Cet aspect du zwuun pourra dire à un groupe de personnages qu'il est possible de trouver des diamants noirs et énormes dans une caverne sise non loin alors que cette dernière renferme en fait des monstres des dunes mal lunés.

Malheureusement, les préservateurs n'ont aucun moyen fiable de savoir si la personnalité actuellement dominante du zwuun est de type serviable ou malicieux. En effet, ce dernier communique toujours de façon sérieuse et courtoise, et les méthodes de détection des mensonges magiques donnent des résultats peu concluants. Cela dit, le zwuun respecte les êtres astucieux ; si vous l'interrogez intelligemment et avec bonne humeur, ses manifestations malicieuses pourront faire preuve d'une honnêteté détournée. ("M'approprier un diamant noir, dites-vous ? Etes-vous certain que ces diamants noirs n'ont pas la tête osseuse en forme de coin et les yeux enfoncés en vrille ?" "Hum... Tout est possible", répond le zwuun stupéfait.) Une fois par jour, le zwuun peut lancer un sort de *malédiction* spécial sur une victime située dans un rayon de 50 mètres (aucun jet de sauvegarde). Cette *malédiction* rend bouillantes toutes les eaux qui touchent la victime (déterminez les dégâts en vous appuyant sur la quantité d'eau qui atteint la cible ; une tasse d'eau pourrait occasionner 1d4 points de dégâts, mais une chute dans un cours d'eau pourrait s'avérer fatale). La malédiction dure une journée entière. Le zwuun la réserve aux personnes grossières, ordurières ou autrement insultantes.

Histoire

Le chapitre de l'Alliance de Nibenay est probablement le troisième à avoir été fondé dans la Région de Tyr (après Tyr et Urik). Ses débuts datent de 300 à 350 ans et sont donc postérieurs d'une ère royale environ à





ceux de l'Alliance de Tyr. Son fondateur, Khmal Langgan, semble avoir tout d'abord reçu une formation de profanateur au sein du complexe massif du temple du Roi d'Ombre. Dans sa jeunesse, il s'est échappé (certains disent que les arkhontes l'ont renvoyé) et a définitivement abandonné la magie profanatrice.

Khmal a parcouru le pays, repris ses études à zéro avec un préservateur de Tyr, où il a appris l'existence de l'Alliance. De retour à Nibenay sous un nom d'emprunt, il y a fondé un chapitre. Apparemment, il a confié des informations importantes concernant les activités du Roi d'Ombre à ses confrères du Conseil. Toutefois, il leur a ordonné de laisser ce renseignement périr en même temps que lui, et ils lui ont obéi. Aujourd'hui, bien entendu, aucune des personnes au fait de la découverte de Khmal n'est plus en vie pour en témoigner ; en outre, nul n'a pu trouver un fragment des vastes registres qui relatent l'époque où il était profanateur à Naggaramakam. Malheureusement, Khmal est mort avant d'avoir révélé l'emplacement de ses registres à ses camarades de l'Alliance. On dit que ces derniers comprennent un plan détaillé des sols du palais du roi-sorcier.

L'Alliance nibenaise a conçu sa haine toute particulière des profanateurs lorsque Thagya Phon s'est élevé au rang de dirigeant, quelques vingt ans plus tôt. Même alors, il ne s'est pas opposé aux profanateurs de façon évidente avant d'être revenu d'un séjour en plein désert avec sa famille, près de deux ans après son accession au pouvoir. Il a raconté que, pendant le voyage, une tribu de profanateurs les avait attaqués et avait tué sa femme. Depuis lors, l'organisation a remporté un succès significatif dans sa croisade. Aucun des membres de l'Alliance ne se doute que Thagya Phon a déformé les événements de ce voyage.

Contacter l'Alliance

Pour un scénario, les festivals de danse offrent une façon des plus dramatiques d'introduire les PJ à l'Alliance. Plusieurs membres de l'organisation y assistent toujours, observant les profanateurs qui lancent les illusions. Un personnage-joueur courageux peut lancer un sort visible puis (tenter de) s'enfuir avant d'être attaqué par la foule ou capturé par les profanateurs. L'Alliance devrait suivre ou donner abri au groupe d'aventuriers.

Si le personnage refuse de prendre ce risque, il peut effectuer un test d'Intelligence afin de repérer une personne qui pourrait sembler s'intéresser d'un peu trop près aux profanateurs du festival. Ensuite, une enquête ou un signe de reconnaissance discrets pourront obtenir des résultats (ou déclencher une attaque de nuit menée à la dérobée, car les magiciens de Nibenay nourrissent des soupçons à l'égard des étrangers).

Initiation

Au cours de la dernière décennie, l'Alliance a demandé aux candidats à l'initiation de s'insinuer dans la demeure d'un profanateur puissant. L'organisation a localisé la plupart de ces derniers mais se tient à distance à fin de sûreté. Le candidat doit s'approprier un objet magique ou tout autre article de valeur.

Les candidats de faible niveau qui requièrent une mission moins rigoureuse devraient essayer de trouver un arkhonte issu de Naggaramakam et d'apprendre une information, quelle qu'en soit la nature, portant sur les activités quasi-secrètes du palais. Le candidat qui ramène des renseignements nouveaux à son contact peut espérer obtenir son adhésion dès que le Conseil aura corroboré ses dires (c'est une question d'heures ou de semaines, selon les circonstances).

Direction

Thagya Phon
Préservateur humain
17ème niveau
Loyal neutre

For 13	Int 18
Dex 13	Sag 14
Con 18	Cha 15

p.v. 42
CA : 10
#AT : 1
TAC0 : 15
Dégâts : par sort
Compétences : Dague ; Histoire Ancienne, Langues Anciennes, Sens de l'Orientation, Lecture/Ecriture, Dissimulation Somatique, Connaissance des Sorts, Météorologie.
Psioniques : Sensibilité aux impressions psychiques

Histoire personnelle : La haine de Thagya pour les profanateurs confine à l'obsession, mais nul n'en connaît la raison réelle. Récemment encore, il succombait à

des accès de dépression dus à la trahison de sa femme. Thagya ne pouvait s'empêcher de revivre le jour où il avait trouvé sa femme dans les bras d'un profanateur. Aurait-il pu empêcher leur union ? Eviter de la chasser, la poussant ainsi à chercher refuge auprès du profanateur maudit ? Pouvait-il insuffler une vie nouvelle à leur relation ?

Avec le temps, Thagya a échappé à la spirale de la dépression et accepté la perte de sa femme. À ce jour, il maintient qu'elle a été assassinée par un profanateur. Il refusera toujours d'admettre publiquement que cette dernière a choisi de changer de vie en devenant apprentie profanatrice. Même si l'un de ses compagnons venait à soupçonner la vérité, il respecte beaucoup trop Thagya pour l'affronter.

Ce dernier quitte rarement le quartier général souterrain de l'Alliance, si ce n'est pour conduire les affaires de cette dernière. Il évite d'avoir des relations trop intimes avec les autres, allant jusqu'à maintenir une distance entre les conseillers en lesquels il a confiance et lui-même.

Petite-femme loyale, Horga-at-Horg lui procure la seule compagnie qu'il connaisse. Ses intérêts ne se limitent pas à la magie et s'étendent aux domaines de l'histoire militaire, de l'ingénierie, et des mathématiques. Thagya trouve du réconfort au sein de la nature, et la compassion dont il fait preuve à l'égard des animaux est presque aussi forte que son mépris des profanateurs.

Un piédestal d'obsidienne luisant s'élève du sol des appartements spartiates de Thagya. "Ce piédestal, explique-t-il sur un ton lugubre aux nouveaux initiés, attend la tête du roi-sorcier."

Apparence : Thagya est marqué par le poids de ses années de dépression. Voûté, émacié, la chair pâteuse, il paraît plus près des 80 ans que des 54. Un de ses yeux reste dilaté en permanence (conséquence d'une blessure), ce qui lui donne un regard dérangeant.

L'hygiène corporelle se trouve au bas de la liste des priorités de Thagya. Il se baigne rarement, ses vêtements semblent pendre tels des lambeaux, sa barbe forme des tresses hirsutes, et la crasse s'agglutine sous ses ongles longs. Horga-at-Horg l'incite à prendre plus soin de sa personne, mais Thagya considère les soins des mains, le rasage, et toute autre activité du même genre comme une perte de son précieux temps.

Jouer son rôle : Thagya fuit les conversations banales, les divertissements, et autres diversions. Il préfère consacrer son temps à affiner ses plans, à concevoir de nouvelles intrigues, ou à explorer de nouvelles voies en matière de recherches magiques.

Thagya s'exprime en murmurant, fixant la personne à laquelle il s'adresse sans ciller. Les nouveaux venus le trouvent froid et hautain. Thagya fait de son mieux pour contenir ses émotions ; lorsqu'il est confronté aux mauvaises nouvelles, il baisse la tête, ferme les yeux, et se frotte le menton. Toutefois, la simple mention du nom de sa femme risque de réveiller son tempérament emporté. L'explosion de rage qui s'ensuit peut donner lieu à une fureur destructrice, laquelle se terminera lorsqu'il se sera retiré dans ses appartements, refusant de voir qui que ce soit jusqu'à la fin de la journée.

Horga-at-Horg
Guerrière/psioniste petite-femme
Classes multiples G 5/Psi 5
Chaotique bonne

For 13	Int 10
Dex 16	Sag 15
Con 13	Cha 9

p.v. 16
CA : 10
#AT : 1
TAC0 : 16
Dégâts : 1d6-1 (épée courte d'obsidienne) ; 1d2 (sarbacane)
Compétences : Sarbacane, Arc, Dague, Epée ; Protection contre la Chaleur, Trouver de l'eau, Arme Improvisée, Météorologie.
Psioniques : Douleur double.

Histoire personnelle : Cela fait près de cinq ans, Horga-at-Horg s'est aventurée dans les forêts qui bordent la Plaine d'Eau Brûlante. Là, elle a remarqué un oiseau dodu, perché dans les hauteurs d'un arbre. Horga a grimpé à l'arbre mais, au moment où elle atteignait l'oiseau, elle a chuté au sol, s'y cassant une jambe. Au cours d'un de ses rares séjours hors du quartier général de l'Alliance, Thagya a découvert une Horga gémissante. Il l'a aidée à regagner le quartier général, et l'a soignée jusqu'à ce qu'elle recouvre la santé. Pendant ce temps, Horga s'est prise d'une grande admiration pour l'étranger, laquelle s'est rapidement muée en une affection profonde.

Horga a demandé à rester avec Thagya, offrant de lui servir de garde du corps et de compagnon. Elle doit peut-être à la solitude douloureuse de Thagya le consentement de ce dernier. Ils sont vite devenus de très



grands amis, mais elle n'a jamais expliqué pourquoi elle avait quitté le Versant Forestier.

Horga voue une loyauté sans bornes à Thagya. Elle le protège du danger, lui rappelle ses rendez-vous, et le réprimande lorsqu'il néglige trop longtemps de se reposer. Horga comprend très mal les buts de l'Alliance et s'en soucie encore moins, mais elle se consacre inlassablement à la cause ; les ennemis de Thagya sont ses ennemis.

Son appétit vorace reste son dernier vice ; elle dévore tout ce qui se révèle à peu près mangeable et boude lorsque Thagya refuse de la laisser se repaître d'ennemis vaincus.

Apparence : Le visage grêlé et le corps massif d'Horga lui donnent une apparence monstrueuse qui contraste vivement avec la douceur de ses yeux bleus. Une blouse en peau de lézard recouvre sa peau tannée. Elle préfère ne pas porter de chaussures ou de sandales ; des callosités épaisses protègent ses pieds.

Jouer son rôle : Horga suppose que les étrangers veulent tous nuire à Thagya et ce, jusqu'à ce que ces derniers la convainquent du contraire. Bien qu'elle ne soit pas particulièrement intelligente, elle a du bon sens et dit ce qu'elle pense même si cela implique d'affronter Thagya. Si, par exemple, Thagya projette d'envoyer des membres de l'Alliance accomplir une mission dangereuse, Horga pourra lui demander de revenir sur sa décision. "Les grandes gens ont une famille. Est-ce que cette tâche vaut la vie du père d'un petit enfant ?"

Quartier général

Le quartier général de l'Alliance se trouve sous une zone de collines ondulées. Celle-ci est sise à près de huit cents mètres de la cité et jouxte la Plaine d'Eau Brûlante. Une ouverture de 1 m 50 de large se découpe au pied d'une colline couverte de mauvaises herbes ; elle mène au quartier général. Le zwuun fréquente les eaux avoisinantes de l'ouverture, intrigué par les allées et venues des membres de l'Alliance. L'apparition soudaine du zwuun stupéfie souvent les visiteurs. Il surgit hors de l'eau au milieu d'un tourbillon, lance le regard intense de ses visages multiples, puis disparaît dans un nuage de brume.

Cette ouverture conduit à une caverne au plafond bas. Une mare d'eau dormante, alimentée par des courants souterrains, emplit la majeure partie des sols. Des os de lapins, d'oiseaux, et d'autres créatures jonchent l'étroite grève qui entoure la mare. L'eau émet une faible odeur de citron mais semble tout de même normale. Pourtant, Thagya l'a empoisonnée en utilisant un mélange de sels afin de décourager les intrus. Toute personne buvant de cette eau doit effectuer un jet de sauvegarde contre le poison ou subir 2d8 points de dégâts (2d4 si le jet de sauvegarde est réussi). Un filtre se trouve dans le courant qui alimente la mare, empêchant le poison de se répartir dans tout le système d'irrigation.

Les appartements d'Horga-at-Horg : À l'est de la caverne d'entrée, Horga-at-Horg fait fonction de garde du quartier général. Elle effraie, pour les faire fuir, les intrus que la mare empoisonnée n'a pas découragés, ou les assassine. Si ces derniers lui paraissent redoutables, Horga emprunte discrètement le passage de secours qui relie ses appartements à la grand salle ; là, elle avertit le Conseil. Horga mange de petits animaux qui meurent en s'abreuvant à la mare ; un antidote fourni par Thagya assure Horga d'être immunisée contre le poison.

Un grand rocher rond s'appuie contre le mur nord, dissimulant un passage étroit qui descend doucement au sein de la terre ; ce dernier s'étend sur près de 20 mètres et débouche sur la grand salle du quartier général.

La grand salle : C'est ici que les réunions de l'Alliance se déroulent. Un grand nombre d'alcôves et de corniches servent de zone d'entreposage et de couchettes réservées aux invités. Une mare claire fournit de l'eau potable. De longues stalactites sont pendues au plafond ; des stalagmites taillées et sablées forment des sièges grossiers mais confortables.

Une lumière jaune et douce baigne la salle tout entière, issue de milliers de papillons ishas accrochés au plafond. Les papillons ishas troglodytes et l'Alliance coexistent en paix.

Les papillons font profiter les membres de l'Alliance de leur fluorescence et ces derniers font pousser et récoltent un champignon spécial afin de nourrir les ishas, les maintenant ainsi en bonne santé.

Une grande crevasse serpente sur le sol à l'extrémité est de la grand salle. Plutôt que de la combler, Thagya a donné ordre de la recouvrir d'un lacis de branchages garni d'une couche de poussière. Si des intrus venaient à investir la salle, les membres de l'Alliance tenteraient de les pousser vers la crevasse pour les faire chuter sur 9 mètres et atterrir sur des pierres pointues (4d6 points de dégâts).

Tout un réseau de passages relie la grand salle à plu-



sieurs cavernes de moindre taille ; celles-ci remplissent toutes une fonction particulière :

Les appartements de Thagya : Cette pièce clairsemée ne renferme qu'un tapis de sol, diverses marmites de rangement contenant le livre de sorts de Thagya (il s'agit en fait d'une pile désordonnée de parchemins non magiques), et le piédestal d'obsidienne poussiéreux conçu pour recevoir la tête de Nibenay.

La couveuse à papillons nocturnes : Des papillons ishas luisants tapissent les murs de cette caverne, entassés de telle façon que leur luminosité blesse la vue. À l'instar des araignées, les papillons de nuit tissent des toiles en soie, construisant des nids pour y déposer leurs œufs. Ces derniers sont suspendus au plafond tels de lourds rideaux. Des puits peu profonds creusent le sol, contenant des champignons et de l'eau potable pour les papillons nocturnes.

L'atelier : Des étagères d'entreposage chargées de vases à bec et de boîtes en fer blanc, de longs établis de laboratoire en bois, et de hautes piles de parchemins emplissent cette caverne. Thagya et ses aides l'utilisent pour effectuer des recherches magiques et scientifiques.

Le projet en cours de Thagya s'appuie sur une application étrange des toiles de papillons ishas. Thagya a découvert que l'immersion des toiles dans une solution de sels et d'herbes les rendait étanches et élastiques, permettant ainsi de les coudre pour former des montgolfières hermétiques. Thagya envisage de créer d'immenses ballons à air chaud à partir des toiles ainsi traitées. Chargés de nacelles à passagers, les dirigeables pourraient livrer des assauts aériens au palais du roi-sorcier.

Même s'il a préparé assez de toiles pour fabriquer un grand ballon, Thagya n'a pas encore trouvé le mécanisme adéquat pour diriger les mouvements aéroportés. Il n'a pas davantage conçu le dispositif de réglage d'altitude qui permettrait aux passagers de contrôler la hauteur d'élévation de la montgolfière. Les recherches se poursuivent.

L'exploitation de champignons : De longues cuvettes percent le sol de la caverne, emplies d'abondants bouquets de champignons verdâtres. Les aides de Thagya surveillent ces derniers, ajoutant engrais et autres produits nutritifs en fonction des besoins. La récolte des champignons emplit des bacs de range-

QUARTIER GÉNÉRAL DE L'ALLIANCE DE NIBENAY

Un carré = 1 m 50

Exploitation de champignons
Couveuse à papillons nocturnes
Appartements de Thagya
Crevasse cachée
Atelier
Appartements d'Horga
Infirmerie
Mare d'eau potable
Dortoir
Mare empoisonnée
Rocher obstruant
Entrée (dans colline)
Cours d'eau souterrain
= Stalactite
= Stalagmite



ments montés sur roulettes que des aides poussent vers la couveuse afin d'y nourrir les papillons de nuit.

La remise : Cette pièce contient les sels toxiques utilisés dans la mare de la caverne d'entrée, des gaufrettes servant d'antidote au poison, des aliments séchés, des remèdes médicinaux, et des armes.

Le dortoir : Les membres de l'Alliance et leurs invités utilisent les nombreuses couchettes de cet endroit. Certains membres espiègles ont gravé une caricature peu flatteuse de l'Enfant Prêtre Siemhouk dans le mur. Pour se distraire, ils rendent des hommages moqueurs en son "honneur".

L'infirmerie : Cette caverne renferme des lits dotés de matelas confortables bourrés de plumes et d'ailes de papillons. C'est ici que récupèrent les malades et les blessés. Une équipe d'aides entraînés (comprenant des clercs doués de magie curative) s'occupe des besoins des patients 24 heures sur 24. Les membres de l'Alliance et leurs animaux bénéficient des mêmes soins.

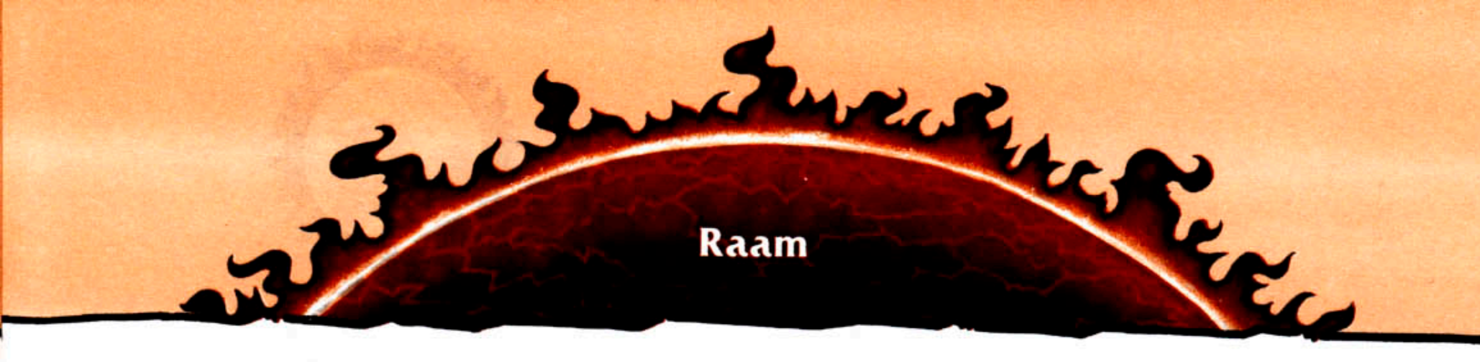
Parmi les patients actuels on compte un kank immature à l'exosquelette fêlé, un erdlu souffrant d'une indigestion chronique, et d'un œuf de mekillot abandonné que le personnel médical tente de faire éclore. Des guérisseurs dispersent les os des animaux qui ne se rétablissent pas sur la grève de la mare empoisonnée, dans la caverne d'entrée, afin d'intimider les intrus.

Accroches d'intrigue

1. Thagya parvient enfin à mettre au point un prototype de ballon d'ishas à air chaud, ainsi qu'un mécanisme directionnel et un dispositif de réglage d'altitude opérationnels. Il demande aux personnages d'effectuer le premier vol, lequel consiste en une mission de reconnaissance au-dessus du complexe du palais du roi-sorcier. Si les personnages-joueurs refusent, Thagya les flatte, les paie, ou les implore pour s'assurer leur concours.

Le dirigeable fonctionne comme prévu ; les personnages-joueurs n'ont aucune difficulté à lui faire quitter le sol et le mécanisme directionnel permet de procéder à de légers changements de cap. Toutefois, une fois dans les airs, le MD peut faire intervenir diverses complications. Un vent fort, par exemple, pourrait faire dériver le ballon, envoyant le groupe d'aventuriers où le MD le souhaite (près du cratère d'un volcan en activité, au-dessus d'un troupeau de mekillots en train de paître, ou au fond d'un haut ravin susceptible de contenir des monstres, un trésor, ou une communauté de sauvages humanoïdes).

2. Le ballon pourrait attirer l'attention d'un certain nombre de créatures aériennes, à commencer par des frelons géants pour finir par des élémentaires de l'air indiscrets. Un orage aux fortes pluies pourrait éteindre le feu du dispositif de réglage d'altitude, obligeant le ballon à atterrir dans la cour de Naggaramakam ; les PJ pourraient lutter contre les éléments pour parvenir à rallumer le dispositif, puis prendre les airs avant l'arrivée d'une des escouades de sécurité du palais.



Vue d'ensemble

Style de campagne : ***Défensif, florissant.***

L'Alliance de Raam a du mal à trouver un juste milieu entre la tyrannie du grand Vizir et l'anarchie que ses nobles rebelles sont en train de fomenter. Dans cette cité turbulente, les membres de l'Alliance ont massivement infiltré les *mansabdars* (la police et les soldats locaux). Quand les autorités arrêtent un préservateur, elles le dirigent tranquillement vers l'Alliance.

Grâce à cette emprise, le chapitre pourrait agir de façon bien plus agressive qu'il ne le fait. Toutefois, les citoyens de Raam n'ont jamais considéré la puissance sur autrui comme une chose désirable à l'extérieur de la cour du palais d'Abalach-Rê. Les dirigeants actuels de l'Alliance (parmi lesquels figure bizarrement un elfe) sont à la poursuite de buts plus intellectuels et s'adonnent notamment à des recherches sur les sorts.

Les membres subalternes et les visiteurs sont parfois frustrés devant l'abnégation dont le Conseil fait preuve. Les dirigeants peuvent encore changer d'attitude si leurs recherches en cours aboutissent.

La cité

Population : 40 000 (40 % d'humains, 20 % de nains, 10 % de mûls, 15 % d'elfes, 5 % de demi-elfes, 5 % de demi-géants, 4 % de thri-kreen, 1 % de petites-gens ; 5 % de prêtres, 10 % d'arkhontes et de soldats, 20 % de marchands, d'artisans, et de propriétaires terriens, 60 % de serviteurs et d'hommes de peine, 5 % d'intouchables). Les autochtones portent le nom de "Raamites" ou de "Raamish".

Emblèmes : Le visage d'Abalach-Rê ; Badna, un homme doté de quatre bras et vêtu d'un long pagne. Abalach-Rê a inventé Badna, la "puissance supérieure", afin de justifier son autorité.

Economie : L'argent, les gemmes, le silex ; une plante fibreuse appelée jute ; la soie ; les tapis, les textiles, l'art.

Habitants notoires : Abalach-Rê (dragon du 21ème niveau, LM) ; Grogh-En, arkhonte supérieur, sympathisant de la cause de l'Alliance (Ar 10, 29 p.v., LN) ; Yestera-Opik, grossiste en nourriture qui connaît de nombreuses rumeurs (G 9, 25 p.v., LN) ; Uschuxh-Si, femme sculpteur renommée (R 7, 19 p.v., LB).

Lieux insolites : La Caserne Royale, un dortoir militaire de plusieurs étages ; la Galerie des Sept Étoiles, un musée de sculpture ; la place des artisans ; les arènes de lutte ; les enclos de bétail ; le Centre de la Bienveillance, un complexe de maisons communales destiné aux personnes âgées ; et le Sépulcre de Badna ("la Grand Tombe"), un énorme mausolée contenant les 30 générations de maris et autres favoris de la reine-sorcière.

Raam est la plus peuplée des cités-États et dispose de la plus grande superficie, à égalité avec Draj. Raam fait également montre de la population multiraciale la plus développée de la région ; ici, les humains ne constituent pas la majorité. Toutefois, ils occupent la plupart des postes importants. En outre, les voyageurs ont plus de problèmes de langue à Raam que dans les autres cités-États. Toutes les ruelles bourdonnent sous l'effet de conversations tenues dans une demi-douzaine de langues différentes.

Au cours des siècles passés, Raam a fait fortune grâce à ses mines d'albâtre, de saphir, et d'émeraude sises dans les montagnes du sud. La plus riche des découvertes minières est devenue légendaire : "l'Étoile de Badna", un saphir bleu qui, dit-on, pèserait plus de 200 carats. Les contes folkloriques traitant de l'hideuse malédiction de cette gemme prolifèrent comme on s'approche de Raam. Abalach-Rê et ses arkhontes les plus hauts gradés renouvellent et renforcent annuellement la malédiction de la gemme. Tous les citadins sont autorisés à assister à la cérémonie, mais nul ne le fait, car la magie de la gemme est devenue telle que le simple fait de la voir de loin sans posséder de talisman protecteur occasionne une violente maladie.

Les mines de gemme se sont épuisées quelques années plus tôt, ajoutant ainsi aux problèmes qui assaillent aujourd'hui la cité. Cela explique en partie la raison pour laquelle le Grand Vizir a dû revendiquer son autorité au nom d'une "puissance supérieure" fictive appelée Badna. Elle oblige la population tout entière à simuler le culte de cette entité douteuse.

Les lieux saints : À cet effet, elle a édifié des centaines de lieux saints, appelés *upubadnas*, dans toute la cité. Chacun d'eux consiste en une grossière réplique en pierre d'un soleil souriant attaché au sommet d'un pieu en bois. Une roue de prière est suspendue sous le soleil de pierre, disque en bois mesurant près d'un mètre de diamètre. Le bord de cette dernière est couvert de symboles représentant l'obéissance, la charité, ou quelque autre aspect de Badna. Les fidèles doivent faire tourner la roue avant d'improviser une brève prière à Badna axée sur l'aspect indiqué.

Un marchand peut difficilement se rendre de sa



demeure à la cour de commerce sans passer devant une bonne douzaine d'upubadnas. Rares sont ceux qui s'arrêtent devant les lieux saints car il n'existe pas de décret qui rende le culte obligatoire. L'indifférence dont Badna est l'objet ne cesse de frustrer le Grand Vizir. Elle réfléchit à des méthodes diverses pouvant encourager ou obliger les citadins à prendre sa divinité plus au sérieux.

Culture

En réponse au chaos qui les entoure, le peuple de Raam s'est replié sur lui-même. L'inquiétude ride le visage des citadins. Ils marchent tête basse, les yeux fixés sur la rue, hochant furtivement la tête en direction des gens qu'ils connaissent, s'arrêtant rarement pour échanger quelques paroles. Les amis partagent le ragoût communal ou fument une même pipe de tabac en silence. À Raam, les cérémonies de fiançailles ressemblent plus à des services funéraires qu'à une fête.

La cité souffre d'un manque de soins médicaux, conséquence tragique des relations instables qui existent entre les citadins et leurs dirigeants. La reine-sorcière et ses aides semblent ne pas se soucier de la santé publique. Les systèmes d'égouts ne sont pas réparés, les réserves alimentaires sont infestées de vermine, les hôpitaux ouverts cette semaine peuvent soudainement fermer la semaine suivante. Des maladies chroniques infestent les esclaves et les artisans. Ils meurent dans les allées et dans les rues, et les collecteurs d'ordures convoient leurs cadavres jusqu'au crématorium.

Dans cette atmosphère de misère, les visiteurs sont saisis d'une surprise compréhensible lorsqu'ils découvrent que les citadins sont amicaux et polis. Bizarrement, ces derniers sont plus ouverts avec les étrangers qu'envers eux-mêmes. Tous considèrent les gens de l'extérieur comme une source de soulagement et non comme un lieu de conflits. Ils leur demandent, avec une grande courtoisie, un peu d'aliments non-contaminés, s'ils veulent bien les aider à transporter un parent décédé jusqu'au crématorium, ou encore des conseils sur la façon de soigner un enfant souffrant.

La domination qu'exercent les beaux arts à Raam choque également les visiteurs. Les citoyens s'évertuent à créer leur propre objet d'art et les résultats sont



visibles en tous lieux. Des peintures murales ornent les cabanes en boue des esclaves. Un bracelet en argent gravé d'images d'oiseaux et de chats criantes de vérité pend au poignet d'une vieille femme flétrie. Un enfant crasseux porte un *ti-shi* luisant, un hochet recouvert de minuscules clochettes en laiton. La musique de luths et de tambourins sort des fenêtres ouvertes, portée par la brise, offrant un contrepoint ironique à la misère des rues.

L'architecture : Contrairement à l'élégance du palais d'ivoire et d'albâtre du roi-sorcier, le reste des bâtiments de la cité revêt une apparence simple et fonctionnelle. En raison de faibles tremblements de terre occasionnels, les Raamish élèvent des murs en bois légers et peu chers afin de réduire les dégâts subis par les occupants en cas d'effondrement.

Les citadins riches bâtissent leur demeure sur des supports en pierre qu'ils érigent à quelques dizaines de centimètres au-dessus du sol. L'air qui circule sous ces derniers adoucit quelque peu la chaleur du jour. Les esclaves vivent dans des tentes en peau d'animaux tirées sur de longs mâts. Les citadins sans ressources dorment à même la rue.

Les lois : Raam dispose de deux forces de police. Les défenseurs de l'ordre public, appelés *mansabdars*, travaillent avec apathie et sont gouvernés par la corruption. Par contre, la force de police secrète des *kuotaghas* fait brutalement respecter les lois de la cité. Les kuotaghas vont librement au sein de la population sans qu'il soit possible de les distinguer d'un marchand ou d'un artisan ordinaires. Choisis pour leur nature sanguinaire et investis du pouvoir de rendre la justice comme bon leur semble, les kuotaghas font autant régner la terreur chez les citadins respectueux des lois que chez les criminels. Ils présupposent que les suspects sont tous coupables et les traitent en conséquence ; les kuotaghas ne se montrent concernés ni par les excuses ni par les concours de circonstances. Ils peuvent arrêter tous les suspects qu'ils pensent pouvoir intéresser la reine-sorcière, mais le plus souvent, ils exécutent le prisonnier sans autre forme de procès.

Les kuotaghas portent des armes spéciales appelées *ghis*, des lanières de cuir tressées dotées d'un gros nœud en leur centre. Les kuotaghas abordent leur cible par-derrière puis passent prestement le ghi autour de son cou. Ils resserrent le ghi tout en donnant un coup de genou dans le dos du suspect avant que celui-ci ait eu le temps de réagir. Le nœud du ghi écrase la trachée de la victime comme le genou du kuotagha brise sa colonne vertébrale. La plupart des suspects meurent sur le coup, et le kuotagha disparaît dans la foule.

(En termes ludiques, le kuotagha effectue un jet d'attaque normal lorsqu'il utilise le ghi ; ce jet est modifié en sa faveur par l'effet de surprise. La réussite de cette prise implique la mort instantanée des victimes dont les points de vie sont inférieurs à 6. Celles qui possèdent plus de 6 p.v. subissent 1d6 points de dégâts et doivent réaliser un test de Constitution. Si elles le ratent, elles perdent connaissance pendant 3d6 rounds.)

L'ordre social

Toute la population entre dans un système de strates sociales inviolables appelées "castes". Les citadins qui naissent au sein d'une caste ne peuvent jamais en sortir. Les membres d'une caste ne peuvent épouser ceux d'une autre ni même s'associer à des castes différentes sans devenir "impropre". Chaque caste peut comprendre des membres de toutes les races.

Les castes sont classées par ordre de statut décroissant. Le statut le plus élevé est celui de prêtre (notez que cette caste ne correspond nullement à la classe de personnages-joueurs du même nom !). Ses membres se composent non seulement de clercs et de druides, mais aussi de professeurs et d'érudits. Ils étudient les élémentaires et les esprits de la contrée qu'ils classent en des mythologies compliquées. Cette caste comprend de nombreux clercs dévots appelés yogis ou saddhus, lesquels ont fait vœu de pauvreté. Ils s'habillent généralement de vêtements simples de couleur ocre ou blanche.

De statut légèrement inférieur, la caste (administrative) des vizirs se compose des arkhontes et des mansabdars (police officielle et soldats). Ceux-ci portent des habits riches en soie teinte. Ce tissu provient des très estimés vers à soie du Grand Vizir, lesquels sont gardés sous le palais et bien nourris par la chair des prisonniers. Essentiellement constitués de combattants et de roublards, les administrateurs collectent les impôts et assurent les services. Quelques mansabdars honnêtes font partie de l'Alliance.

Les propriétaires terriens (les nobles), les négociants, et les artisans ont des revenus élevés, mais Raam ne définit pas le statut social en fonction des richesses. Dans le chaos actuel de la cité, ces derniers se barricadent dans des demeures ressemblant beaucoup à des forteresses ; là, ils attendent que la situation se clarifie.



Ils s'habillent comme la caste des vizirs mais utilisent des tissus de qualité inférieure à la soie.

Les hommes de peine forment la caste la plus grande et la moins élevée ; elle comprend les serviteurs des castes supérieures et un grand nombre d'esclaves travaillant dans les champs situés à l'extérieur de la cité. Maigres, en mauvaise santé, et quelque peu désespérés, les membres de cette caste portent des chemises, des pantalons ou des pagnes de lin blancs et simples. Les femmes se privent de beaucoup de choses pour pouvoir s'acheter un sari coloré (une pèlerine allant de la tête aux pieds). Mais si vous cherchez le désespoir, tournez-vous vers les parias hors castes, ceux dont la profession est méprisée : entrepreneurs de pompes funèbres, tanneurs, bouchers, et autres métiers touchant à des créatures décédées. Les membres des castes considèrent les parias comme étant si pollués qu'il leur faut vivre hors des murs de la cité, dans des taudis tentaculaires.

La Descendance

Au cours de son règne millénaire, le Grand Vizir a pris de nombreux compagnons, lesquels duraient leur vie entière ou une simple année (et parfois, cela revenait au même). Par conséquent, elle a eu un grand nombre d'enfants... plus de 400 disent certains. Les citadins appellent les nombreux enfants d'Abalach-Rê et leur progéniture "la Descendance".

Abalach-Rê n'est pas vraiment une mère attentionnée ; quelques heures après leur naissance à peine, elle abandonne ses nouveau-nés aux bons soins de nourrices et n'y repense plus. Ces enfants relèvent de castes différentes, selon le statut du membre de la cour qui daigne les adopter (prêtres, mansabdars, ou serviteurs hors castes).

Rares sont les membres de la Descendance à avoir accompli de grandes choses, et aucun d'eux n'a jamais représenté de danger pour le pouvoir du Grand Vizir. La dirigeante de l'Alliance, Nanda Shatri, une Descendante hors-castes, est la première à menacer le règne de sa mère.

Histoire

Pour des raisons obscures, les origines de l'Alliance de Raam sont liées à celles de Gulg. Pour plus d'informations, reportez-vous au descriptif de Gulg, plus haut dans ce chapitre.

Quelles que soient les circonstances de sa fondation, l'Alliance de Raam a connu des débuts hésitants. Les persécutions initiales d'Abalach-Rê ont plusieurs fois manqué de détruire l'organisation tout entière. Successivement, plusieurs dirigeants ont vaguement tenté de stabiliser l'Alliance, mais ils sont rarement parvenus à recruter de nouveaux membres pour remplacer ceux qui mouraient de vieillesse, quittaient la cité, ou tombaient sous les coups des arkhontes de la reine-sorcière.

Une nouvelle aube s'est levée pour l'Alliance de Raam le jour où Nanda Shatri est apparue. Cette Descendante visionnaire et déterminée promettait une nouvelle direction à l'Alliance, une voie s'appuyant sur des desseins à long terme et des préparations minutieuses. Elle s'est engagée à ce que la nouvelle Alliance estime autant les talents intellectuels que les compétences magiques. Sous la direction de cette femme sensée et galvanisante, les rangs de l'Alliance ont vite enflé.

Shatri a appliqué trois changements fondamentaux à l'Alliance de Raam. En premier lieu, elle a organisé le chapitre en une chaîne de commandement rigide, dirigée par le Commandeur Shatri en personne. Juste après elle, deux aides partageant la même autorité, le Sous-Commandeur et le Secrétaire, ont la responsabilité de l'administration et du conseil général. Shatri a divisé la cité en quatre secteurs dotés chacun d'un surveillant appelé Maître de Secteur. Chaque Maître de Secteur commande cinq officiers, lesquels ont la responsabilité de la sécurité, des finances, de l'entraînement, et de l'information. Quant à eux, ces officiers commandent un nombre de lieutenants variable.

En second lieu, Shatri a développé des contacts à tous les niveaux du gouvernement, y compris la cour de la reine-sorcière, l'armée, et les arkhontes. Elle a usé de diverses techniques pour garder ses informateurs dans les rangs ; la corruption s'est de très loin avérée la plus efficace. Shatri est également parvenue, en remplissant les poches des autorités concernées, à placer quelques membres de l'Alliance à des postes clés.

En dernier lieu, Shatri a consacré la majeure partie des ressources de l'Alliance à la recherche de sorts. Elle espère créer des sorts susceptibles de rendre l'Alliance invincible lors d'un affrontement violent avec la reine-sorcière. Mais plus important encore, Shatri veut concevoir un sort qui facilite sa transformation en un être supérieur dont elle entrevoit à peine la nature : l'avangion.



Contacter l'Alliance

Shatri est devenue très tatillonne sur la façon d'accepter les candidats désireux de rejoindre l'Alliance. Elle décourage tout contact direct ; si elle désire rencontrer quelqu'un, elle organise elle-même l'entrevue. Toutefois, les chercheurs déterminés qui mènent des enquêtes subtiles dans toute la cité finissent par trouver un crématorium situé à la périphérie de la cité.

Le personnel du crématorium nie avoir connaissance de l'Alliance, mais si le questionneur se montre persistent, Nanda Shatri lui offre un poste temporaire de convoyeur de cadavres. Ceux qui acceptent ce poste battent le pavé pour ramasser les corps destinés à la crémation, un travail horrible dont le but est de mettre le caractère du candidat à l'épreuve.

Les aides de Shatri observent ce dernier tout au long de cette période. Après avoir discuté avec son Sous-Commandeur et son Secrétaire, Shatri organisera peut-être une rencontre.

Initiation

L'admission aux rangs inférieurs de l'Alliance (en général, il s'agit d'un poste de lieutenant du Bureau de la Sécurité ou des Recherches) passe par la réussite d'un test de courage et de compétence consistant à partir en quête d'un élément de sorts insolite ou à révéler l'identité jusque là inconnue d'un kuotagha.

Ceux qui souhaitent s'élever dans la hiérarchie doivent ramener un sort à Shatri que ni elle, ni le Sous-Commandeur, ni le Secrétaire n'ont jamais vu. Les candidats peuvent découvrir un sort de ce type en conduisant des recherches appliquées dans des ruines inexplorées, ou en l'achetant à un magicien dénué de tout lien avec l'Alliance.

Direction

Nanda Shatri
Préservatrice/psioniste (hors castes) humaine
Classes jumelées M 20/Psi 5
Loyal bonne

For 14	Int 19
Dex 15	Sag 18
Con 17	Cha 18

p.v. 40
CA : 10
#AT : 1
TACO : 14
Dégâts : par sort
Compétences : Dague ; Histoire Ancienne, Langues Anciennes, Astrologie, Etiquette, Herboristerie, Langues Vivantes, Lecture/Ecriture, Dissimulation Somatique, Connaissance des Sorts, Météorologie.
Psioniques :

Niveau	Dis/Sci/Dév	Attaque/ Défense	Score	PFP
5	2/3/10	EC,PM/NS, BM,BP	= Int	44

Clairsentience - Dévotions : vision globale, connaissance de la localisation, sens des esprits.
Télépathie - Sciences : lien spirituel, sonde ; Dévotions : attirance, aversion, pensées dissimulées, contact, excitation du ça, pression mentale, amplification de phobie.

Histoire personnelle : Une famille hors castes de serviteurs de palais a adopté la 177ème fille d'Abalach-Rê, pour laquelle elle a été d'un grand soutien. Shatri a grandi, devenant une jeune femme déterminée et pleine de ressources. Elle s'est rendue dans de nombreux villages situés à l'extérieur de Raam, où sa caste infime ne signifiait rien. Après avoir gagné une jolie somme d'argent en montant diverses entreprises, elle l'a investie dans l'enseignement des meilleurs professeurs de magie qu'elle a pu trouver et s'est peu à peu muée en un mage aux compétences redoutables.

Suite à la mort de ses parents adoptifs, Shatri est retournée à Raam et a courageusement réclamé une audience auprès de la reine-sorcière. Intriguée par une telle audace, cette dernière a organisé une rencontre. À la grande surprise de la reine-sorcière, Shatri a exigé que le crématorium soit confié à son autorité. "J'ai été élevée par des hors castes et je possède l'âme d'une hors castes, quelle que soit mon ascendance, a-t-elle déclaré. Je n'ai point de honte à postuler pour un travail de hors castes." Shatri s'est contentée de demander l'autorisation de diriger le crématorium à sa convenance et de garder les sommes d'argent qu'elle pourrait gagner, petites ou grandes. La reine-sorcière lui a rapidement donné son accord, heureuse de pouvoir déléguer cette mission désagréable mais nécessaire à une personne compétente.

Quelques semaines après avoir pris le contrôle du crématorium, Shatri en a fait une entreprise rentable.



Mais plus important encore, le crématorium est devenu le siège de l'Alliance de Raam, au sein de laquelle Shatri venait d'obtenir le poste de dirigeante. Cela fait 20 ans que l'Alliance mène toutes ses opérations depuis le crématorium sans jamais se faire remarquer, les profits de celui-ci finançant confortablement les agissements de celle-là.

Il y a quelques années, Shatri ayant été aussi loin qu'elle l'estimait possible dans le domaine de la magie, elle a découvert de vagues références à une créature éminemment supérieure, l'avangion. En poussant ses recherches, elle a trouvé des indices suggérant qu'elle pourrait elle-même devenir cette créature. Toutefois, le processus nécessitait des préparations compliquées, un temps et des ressources fort considérables. Pis encore, Shatri devait s'instruire dans les voies de l'esprit. Seul un esprit accordé de façon psionique pouvait supporter les énormes énergies magiques requises par la transformation (seul un préservateur/psioniste du 20ème niveau peut entreprendre la longue transformation en avangion).

Avec une détermination et un sens du secret typiques de sa personnalité, Shatri a cessé d'améliorer ses compétences magiques consommées et, à l'âge de 53 ans, a rejoint une classe d'enfants de nobles âgés de sept ans, ralliant ainsi une des académies psioniques où ces derniers commençaient gauchement leur étude des voies de l'esprit. Heureusement, Shatri a bien progressé et aujourd'hui, elle prend des leçons particulières toute la journée auprès des auxiliaires psionistes de l'Alliance.

Entre-temps, Shatri a orienté les recherches de l'Alliance sur des sorts de transformation en avangion et ce, nuit et jour. Les membres concernés comprennent tout juste l'objet de leurs investigations, mais ils lui obéissent avec une fervente dévotion. Ils tentent de battre de vitesse le chaos qui, inexorablement, ne tardera pas à envelopper Raam.

Apparence : Elle approche de la soixantaine. Menue, les os épais, son port est inhabituel. Shatri entretient une apparence pauvre, ainsi qu'il sied à une hors castes. Elle porte des blouses marrons loqueteuses et des sandales usées, attachant ses cheveux filandreux pour en faire une queue de cheval qui lui tombe sur la taille. Ses yeux sont verts et brillants, son sourire entendu, et sa voix de contralto presque aussi grave que celle d'un homme.

Jouer son rôle : Shatri adore parler pendant plusieurs heures de magie, d'économie, et de la douzaine d'autres sujets qui l'intéresse. Elle a un sens de l'humour cinglant mais considère ses devoirs de dirigeante de l'Alliance avec un grand sérieux. Elle rejette le souci exprimé par certains membres concernant son obsession pour la transformation en avangion, insistant sur le fait qu'elle est parfaitement capable de mener de front la direction de l'Alliance et des recherches portant sur les sorts. Elle fait état d'une foi absolue en ses subordonnés, pourtant elle les tient étroitement à l'œil.

Kalihana des Ormuls

Préservateur elfe (caste des vizirs)
13ème niveau
Neutre Bon

For 13	Int 16
Dex 16	Sag 13
Con 14	Cha 13

p.v. 36
CA : 10
#AT : 1
TAC0 : 16
Dégâts : par sort
Compétences : Dague ; Histoire Ancienne, Langues Anciennes, Don Artistique, Herboristerie, Lecture/Ecriture, Dissimulation Somatique, Connaissance des Sorts.
Psioniques : projection astrale.

Histoire personnelle : Né de parents marchands appartenant à la caste des vizirs, Kalihana a cessé de se satisfaire de la vie citadine en grandissant, et a fini par s'enfuir pour rallier une tribu d'elfes nomades. Vivre dans le désert s'est avéré bien plus difficile qu'il ne se l'était imaginé. Au bout d'une année de tempêtes de sable, d'attaques de belgoï, et de nectar de klank ingéré en surabondance, Kalihana s'est retiré à Raam.

Toutefois, au cours de son séjour désertique, il s'est lié d'amitié avec un préservateur et a secrètement commencé à apprendre les arts magiques. De retour à Raam, il a contacté l'Alliance. Ces soixante dernières années, il a poursuivi ses études, cherchant à mieux maîtriser la magie et à apprendre tout le savoir existant en matière d'objets magiques.

Le devoir de diriger l'Alliance au poste de Sous-Commandeur de Nanda Shatri lorsque cette dernière s'affaire à ses buts lointains incomba à Kalihana. Celui-ci ne connaît que vaguement les desseins de celle-là, mais il les accepte volontiers comme un signe de la démence qui caractérise les humains.



Apparence : Kalihana est efflanqué, a les bras et les jambes fuselés, un menton pointu, et des yeux gris et étroits. Il s'enorgueillit de son apparence et se bichonne devant son miroir jusqu'à ce que tous ses cheveux soient parfaitement disposés. Il porte des chemises et des pantalons élégants, taillés dans le tissu le plus raffiné qu'il puisse se permettre.

Jouer son rôle : Dirigeant compétent, intelligent et imperturbable, Kalihana laisse trop souvent transparaître les traits communs à tous les elfes : absence de fiabilité et arrogance envers les humains. Néanmoins, lorsqu'il maîtrise sa nature intrinsèque, rares sont les membres du Conseil à pouvoir se mesurer à son sens de la politique et des négociations.

Rien n'énerve davantage le méticuleux Kalihana que le temps qu'il doit passer dans l'immonde crématorium. Il partage ce déplaisir avec Shatri, qui le taquine à ce sujet ; mais ils sont liés par un respect mutuel. Ils croient tous deux résolument dans les buts de l'Alliance et ce, même s'ils ne sont pas d'accord sur la façon de les atteindre.

Plus d'une fois, Kalihana a confié à Shatri son souci de voir les recherches de cette dernière se solder par une perte de temps et de ressources ; Shatri reproche à Kalihana son manque d'imagination. Jusqu'à présent, Kalihana s'est plié aux désirs de Shatri, mais il devient impatient. Il a menacé de quitter son poste de Sous-Commandeur si les recherches de Shatri ne portent pas rapidement leurs fruits.

Quartier général

L'extérieur

Juste derrière le rempart occidental de la cité se dresse un imposant édifice en granite ; ses murs sont dépourvus de fenêtres et de traits remarquables, exception faite d'une porte à double battant sise sur la façade sud. Une cheminée de briques cylindrique s'élève de l'arrière du bâtiment et ne cesse de cracher les spirales d'une épaisse fumée noire. C'est ici que les morts de Raam effectuent leur dernière halte, dans le crématorium de la cité.

Nanda Shatri, la Descendante hors castes, dirige le crématorium depuis près de trois décennies. Shatri dispose d'une sécurité de l'emploi à nulle autre pareille dans tout Raam, car rares sont les autres citadins qui accepteraient d'occuper ses fonctions, aussi élevée la paie soit-elle. Les citoyens et le gouvernement laissent Shatri s'occuper comme bon lui semble, n'inspectant que rarement le crématorium. Par conséquent, ce dernier s'en trouve un endroit idéal pour receler le quartier général de l'Alliance de Raam.

Grâce au sens des affaires aigu de Shatri, le crématorium enregistre un bénéfice qui remplit la trésorerie de l'Alliance.

Le crématorium dispose de deux petits bâtiments, chacun d'eux étant adjacent à un de ses côtés. Le bâtiment ouest, une cabane d'une pièce composée de murs de briques et d'un toit de chaume, tient lieu d'appartement à Shatri. Elle renferme seulement un lit de camp, une étagère dédiée aux objets personnels, et un petit bureau pourvu d'une chaise branlante. La bâtisse délabrée et son mobilier modeste donnent une impression de pauvreté, impression que Shatri s'applique à cultiver afin de décourager l'intérêt des officiels fouinards.

Le bâtiment est abrite une échoppe de potier où trois membres de l'Alliance fabriquent et vendent des urnes funéraires. La partie arrière de la bâtisse contient des tours de potier, des fûts d'argiles, et autre matériel. La partie avant, la seule section du complexe où les hors castes ne sont pas les seuls à oser entrer, expose les articles à vendre.

L'intérieur

Des torches à la lumière tamisée éclairent les murs de granit poli de l'entrée. Deux énormes salles commémoratives s'ouvrent de chaque côté de cette dernière. Des centaines d'urnes pleines s'alignent le long de leurs étagères en bois, courant du sol au plafond. Une plaque de céramique a été fixée à l'étagère sous chacune des urnes afin d'identifier les restes qui les emplissent.

Shatri fait payer une taxe d'entretien modeste et mensuelle pour l'entrepôt les urnes. Si une famille manque de payer pendant trois mois consécutifs, Shatri lui fait savoir qu'elle a 30 jours pour réclamer l'urne et la retirer de la salle. Si la famille ne récupère pas l'urne, Shatri la vide et la ramène à l'échoppe de potier pour qu'elle y soit revendue.

Huit petites salles de méditation sont censées servir aux amis et parents qui visitent le crématorium. En théorie, les visiteurs emmènent les urnes des salles commémoratives dans ces pièces privées, celles-ci contenant cierges et bancs.

Les lois de la cité rendent l'existence de ces salles



obligatoire, mais en pratique, seuls des hors castes les utilisent, les autres ayant trop peur d'être pollués. Shatri et l'Alliance se les approprient parfois pour mener les affaires de l'organisation.

Au nord du bureau de Shatri se trouve l'atelier où la dirigeante et ses aides traitent et incinèrent les cadavres. La salle de crémation se compose de trois fours cylindriques et de deux petites alcôves. L'une d'elles fait fonction d'entrepôt pour le charbon des fourneaux, et l'autre renferme un puits afin d'y déverser les cendres excédentaires (Shatri vend ces dernières aux fermiers en guise d'engrais). Les trois fours sont reliés à une cheminée commune.

Les pièces secrètes

Le four du centre sert de tunnel, menant à un fourneau non-opérationnel muni d'une trappe en son milieu. Celle-ci donne sur un escalier qui descend jusqu'au quartier général secret de l'Alliance. On y trouve les pièces suivantes :

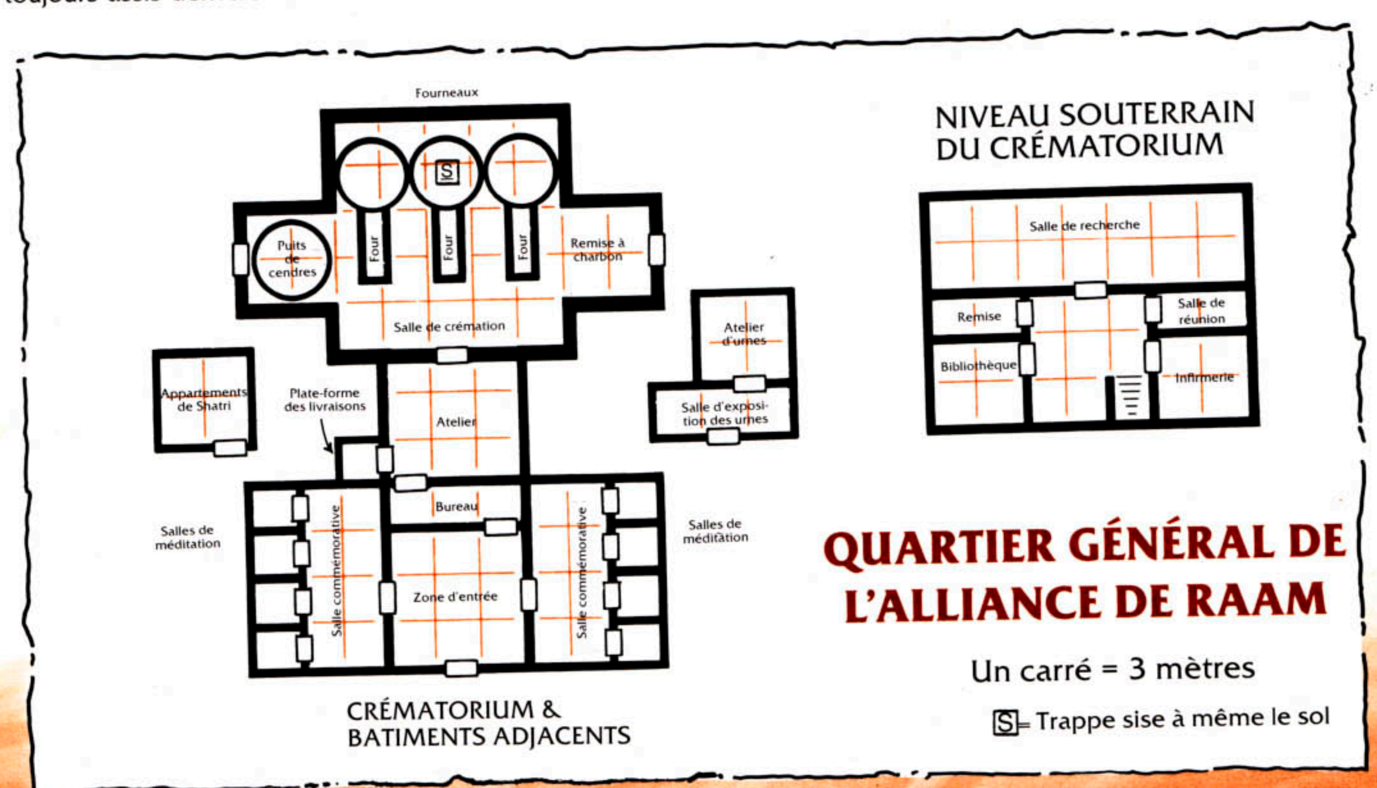
La salle de réunion : Un lieutenant de la Sécurité est toujours assis derrière le bureau situé au bas des marches, consignant les allées et venues des membres de l'Alliance. Les registres méticuleux du lieutenant informent en permanence Shatri du lieu où les membres de haut rang se trouvent. La salle de réunion renferme plusieurs chaises confortables ; une liste des noms de code et missions en cours de tous les membres orne l'un des murs, et une carte détaillée de la cité en décore un autre.

La bibliothèque : Des piles de parchemins bien rangés emplissent cette pièce, classés par auteur et par sujet. Afin de faciliter la consultation de ces derniers, les murs sont couverts de listes indiquant le contenu général des piles. Les parchemins comprennent des données de recherche, des informations privées concernant la reine-sorcière et ses aides, des cartes des autres cités, et du matériel de référence.

La remise : Rations de secours, armes, vêtements pour déguisements, et matériel de labo en surplus.

La salle des conférences : Cette petite pièce contient une table et quelques chaises en tout et pour tout, lesquelles sont utilisées par les Maîtres de Secteur lors des sessions de planification.

L'infirmerie : Une zone de convalescence destinée





aux membres malades et blessés de l'Alliance, parfois utilisée comme chambre d'invité.

Le laboratoire de recherche : Shatri et ses assistants utilisent ce laboratoire sophistiqué pour conduire leurs recherches magiques. Il renferme du matériel et des fournitures permettant d'expérimenter dans le domaine des objets magiques et des sorts. Des piles de parchemins, constituant la bibliothèque de recherches des sorts, s'alignent le long d'étagères adossées aux murs. Les tables et les étagères contiennent des tubes à essai, des brûleurs, des vases à bec, des potions, et des herbes.

Accroches d'intrigue

1. Shatri ordonne à ses aides de s'insinuer dans le palais du roi-sorcier et de voler les larves des vers à soie personnels d'Abalach-Rê ; Shatri a besoin des larves pour ses recherches portant sur les sorts (autrement, si les PJ se sont alliés à Shatri, elle pourra les envoyer à la place de ses aides). Après avoir réussi à passer les défenses du palais, les aides reviennent en possession des larves (si les PJ doivent voler les larves, le MD pourra transformer ce vol en mini-aventure dont les temps forts consisteront à échapper de justesse aux gardes de la sécurité de la reine-sorcière et en une échauffourée avec les vers en colère).

Shatri l'ignore, mais les mères des vers peuvent deviner la localisation des larves. Elles s'évadent de leurs enclos et quittent le complexe, déterminées à récupérer leurs larves disparues. Les forces de sécurité de la reine-sorcière prises de panique ne peuvent arrêter les vers comme ceux-ci se fraient un chemin à travers la cité, filant droit sur le crématorium. Les PJ doivent intercepter et stopper les vers (soit en les détruisant, soit en leur rendant leurs larves) avant qu'ils n'atteignent le crématorium et ne révèlent ainsi le quartier général secret de l'Alliance.

2. Les personnages-joueurs acceptent de tendre une embuscade à Urax, un profanateur âgé, quand celui-ci fait sa promenade nocturne habituelle. Le but de l'opération est de l'interroger sur une série d'expériences qu'il est censé avoir réalisée à la demande de la reine-sorcière.

L'embuscade se déroule sans anicroches. Malheureusement, Urax est cardiaque et succombe à un infarctus au cours de l'affrontement. Si les PJ n'y pensent pas d'eux-mêmes, Shatri leur dit d'emmener le corps au crématorium. Le fourneau commence tout juste à chauffer quand les personnages-joueurs ont la surprise d'entendre un grand boum à l'intérieur du four ! Une créature grotesque en sort à pas traînants (faites-en un zombie constitué de cendres ou d'un squelette enflammé ; il vous appartient de déterminer la nature exacte de cette créature.)

Apparemment, Urax avait prévu d'être inciné et avait préparé cette transformation. Les PJ doivent aider Shatri à détruire la créature avant de découvrir le moyen de se débarrasser à tout jamais de ses restes. Pour cela, ils pourraient devoir les enterrer au plus profond de la terre, les sceller dans une crypte d'obsidienne, ou les exposer à la lumière de l'Etoile de Badna.



Vue d'ensemble

Style de campagne : ***Défensif, mal établi.***

Les arkhontes d'Urik enseignent aux citadins la doctrine, approuvée par leur roi-sorcier, de l'ordre et du changement.

Ces principes abstraits sous-tendent l'existence tout entière, affirme la doctrine. L'ordre signifie mort et misère abrutissante alors que le changement libère la vitalité. Hamanu, le Puissant Roi, nourrit clairement la grande ambition d'établir des changements dans toute la Région de Tyr.

L'Alliance d'Urik se soucie d'un changement d'un autre type : le renversement du roi. Toutefois, la puissante armée d'Hamanu rend cet événement peu probable. En outre, le dirigeant séculaire de l'Alliance a mystérieusement disparu, laissant deux factions rivales du Conseil lutter pour emporter la direction de l'organisation.

La cité

Population : 32 000 (75 % d'humains, 5 % de nains, 3 % de mûls, 2 % d'elfes, 1 % de demi-elfes, 10 % de demi-géants, 3 % de thri-kreen, 1 % de petites-gens). Les autochtones portent le nom de "Uriquites" ou le surnom quelque peu péjoratif de "Uris".

Emblèmes : Le visage d'Hamanu, Hamanu en tenue guerrière, Hamanu entouré d'un feu rouge, et ainsi de suite.

Economie : Obsidienne, eau, esclaves, soie, poterie.

Habitants notoires : Hamanu, roi-sorcier (dragon du 21ème niveau) ; Babantylos, astronome principal (P 10, Sphère de l'Air, 30 p.v., LN) ; Tamarapal, Grande Prêtresse (Ar 14, 20 p.v. en raison de son vieil âge, LM) ; Bianesère, prêtresse et consort impérial (Ar 6, 20 p.v., LN) ; Mulgan-dur-gan de Zolpatl, commandeur de l'infanterie des petites-gens (G 9, 45 p.v., LN).

Lieux insolites : Le Royaume de la Destinée, palais-complexe ; le Temple du Puissant Roi, lieu saint dédié à Hamanu ; la Petite Jungle, zone clôturée renfermant le terrain militaire et les huttes des petites-gens, construites dans le style de la jungle ; l'Observatoire Royal, l'Observatoire des Trois Sœurs ; les mines d'obsidienne dans la Montagne de la Couronne Noire ; la Cour des Potiers (le marché aux poteries).

Le royaume de la Destinée, le palais-complexe d'Hamanu, se trouve au centre d'Urik. Plus précisément, Urik se trouve au coin du complexe. La vaste propriété du Puissant Roi prend naissance au cœur de la cité et s'étend en un large triangle jusqu'au pied de la Colline du Soleil Levant, où les nombreux balcons et terrassements de l'ancien observatoire regardent l'aube poindre.

Le Royaume de la Destinée, que tout le monde appelle simplement "Destinée", pourrait contenir l'entière cité de Tyr tout en gardant assez de place pour englober Gulg. Seules Raam et Draj ont une superficie plus élevée. Toutefois, l'immense complexe se compose principalement d'un désert aride ; la magie du roi-sorcier a dressé ses hauts murs d'enceinte et de nombreux bâtiments, mais la cité comporte trop peu d'habitants pour entretenir les sols. C'est là la preuve, entre autres caractéristiques uriquites, que les ambitions d'Hamanu excèdent ses ressources. Bien entendu, une telle remarque prononcée en présence d'un arkhonte garantit une application immédiate de la peine de mort. Ainsi le veut le Code d'Hamanu.

Les lois : À Urik, la loi est souveraine ; du moins, c'est ce qu'Hamanu affirme. En fait, ce dernier fait toutes les lois mais les change en fonction de ses besoins. Pour ce qui est des affaires civiles auxquelles il n'est pas personnellement intéressé, le code uriquite n'a pas son égal dans toute la Région de Tyr du point de vue de l'utilité, du traitement exhaustif des délits, et du manque de pitié.

Le Code d'Hamanu, comme certains l'appellent, se fonde sur le principe du talion, le paiement des crimes par un châtiment proportionnel à la faute. Si un attaquant tranche la main de sa victime, il perd également une main. Si un voleur dérobe des vivres, il doit travailler afin de gagner la valeur de l'objet du délit et ainsi rembourser la victime ; en outre, il ne peut manger jusqu'au moment du remboursement. Le Code met l'accent sur la loyauté qu'il convient de vouer à Hamanu et aux arkhontes, ainsi que sur la nécessité d'un ordre civil strict (il semble que la rhétorique d'Hamanu concernant une "force du changement" s'applique uniquement à l'extérieur de sa propre cité).

L'ordre et le changement : La philosophie uriquite de l'amukash tourne autour d'une lutte sans fin entre ces deux principes abstraits. Les érudits arkhontes du Royaume de la Destinée enseignent que l'Ordre est actuellement dominant, provoquant la stagnation, voire la mort, d'Athas. Le Puissant Roi imposera la cause du changement, disent-ils, et rendra sa vigueur au monde.

Jusqu'à présent, le roi n'a guère établi de vigueur, pas même à Urik. Son ambition démesurée a détourné une



grande partie de l'économie de la cité dans la construction de monuments. Toutefois, cette opération n'est pas aussi ruineuse que le défunt Kalak l'exigeait à Tyr. Au moins, Hamanu nourrit son peuple, si tant est que les maigres rations de survie composées de riz sauvage des montagnes puissent être qualifiées de "nutritives".

Les temples : Tout comme Tectuktitlay à Draj, Hamanu se donne le titre de dieu. Il a fait ériger un énorme lieu saint consacré à sa personne juste à l'intérieur de Destinée. Là, ses prêtres et ses prêtresses prêchent la venue du jour de gloire où Hamanu conquerra le monde. Au temple, les prêtresses occupent un rang supérieur à celui des prêtres mais tous et toutes font partie de la classe des arkhontes.

Le temple du Puissant Roi possède tout juste les qualités requises pour figurer un lieu saint et ce, même en s'appuyant sur les normes médiocres d'Athas. Hamanu donne libre cours à ses caprices auprès des prêtresses et codifie ce comportement en forçant le personnel du temple à accéder aux désirs des paroissiens. À tout moment, un prêtre et une prêtresse siègent sur des trônes d'obsidienne disposés sur un autel. Si un paroissien quelconque lance une pièce d'or sur les genoux de l'un d'eux, cet arkhonte doit obéir aux souhaits du paroissien pendant l'heure qui suit et peut uniquement refuser de blesser quelqu'un ou de d'accomplir des actions en désaccord avec le Code d'Hamanu. Seuls les arkhontes du Temple sont contraints d'obéir à cette restriction et ce, uniquement pendant leurs rares périodes de service sur l'autel (les aventuriers qui tentent de profiter de cette règle plus d'une ou deux fois subissent certainement une rude vengeance ourdie par des arkhontes laissés au repos).

Les vêtements : Les Uriquites ont les cheveux coupés au carré et bouclés ; les hommes portent également la barbe coupée au carré et frisée. Certains arborent un fez paré d'un bord.

Les basses classes revêtent une chemise de lin aux manches courtes et étroites qui leur arrive aux genoux. Les hautes classes mettent la même chemise, mais celle-ci leur arrive aux chevilles, s'orne d'un motif rayé ou à carreaux, et est surmontée d'un ceinturon bordé de glands.

Une écharpe travaillée indique la condition du porteur : plus elle est longue et riche, et plus le statut social de ce dernier est élevé. Les citadins portent ces



écharpes le soir et la nuit uniquement, après la chaleur du jour.

De tous les Uriquites, la loi autorise uniquement les arkhontes à porter un manteau, et le roi-sorcier seulement à arborer un manteau paré d'une bordure. Les manteaux des arkhontes sont blanchis (autre privilège unique). Hamanu possède une immense collection de manteaux et en change tous les jours, voire plus souvent encore. La croyance populaire veut qu'il ne puisse jamais porter deux fois le même motif pendant une période égale à l'existence d'une personne ordinaire. D'aucuns affirment que l'on obtient les faveurs d'Hamanu en lui offrant un nouveau manteau à bordure de haute qualité, si celui-ci lui plaît. Si on lui en présente un qui lui déplaît, le désastre est incontournable.

Les Uriquites aiment les sports de compétition tels le bras de fer et un jeu appelé "pichut" consistant à faire rouler un cerceau. Ils apprécient également l'art de conter et la danse.

L'architecture : Les bâtiments vont des appartements grossiers des esclaves (constitués de briques, de pieux, et d'un toit en forme de dôme) aux spectaculaires ukrikets (des tours d'obsidienne dont le sommet forme une plate-forme d'observation à ciel ouvert). Les ukrikets servent à la fois de postes de garde et à montrer la majesté d'Hamanu. Des statues d'obsidiennes à l'effigie d'Hamanu sont surchargées d'ornements et bordent les rues soigneusement entretenues. Il en va de même des immenses murs de briques recouverts d'un glacis blanc, sur lesquels des artistes peignent des scènes fouillées représentant les exploits d'Hamanu.

Les poteries

Les Uriquites considèrent les poteries comme des articles de commerce de prix mais aussi comme des objets d'art. La Région de Tyr tout entière tient les poteries uriquites en haute estime pour leur facture exquise, aussi les commerçants obtiennent-ils de forts prix d'achat pour les assiettes, les plats, et diverses pièces ornementales fabriqués dans la cité.

Les potiers façonnent leurs articles dans l'argile molle et grise que l'on trouve en abondance à proximité des mines d'obsidienne de la cité. Ils ajoutent des teintures et des minéraux tirés du sol pour produire des couleurs pourpres, vertes, bleues, et autres tons brillants. Ensuite, ils pétrissent l'argile pour lui donner forme sur les douzaines de tours de potier dont la Cour des Potiers est pourvue. Les immenses fours de pierre de la Cour élèvent la température de l'endroit jusqu'à atteindre des niveaux presque intolérables, aussi les potiers les utilisent-ils en soirée et pendant la nuit. Les potiers ornent leurs réalisations de vernis brillant (les renommées couleurs métalliques contiennent fort peu de métal en vérité), et de gravures détaillées représentant des animaux, des symboles astronomiques, et des images du roi-sorcier.

Histoire

Le chapitre de l'Alliance d'Urik s'est probablement érigé peu de temps après celui de Tyr. Par malchance, Kalak a identifié l'un des sept Conseillers initiaux du chapitre de Tyr dirigé par Averil. Il s'agissait d'un conjurateur appelé Vintalus. Averti par son familier, ce dernier s'est enfui de la cité quelques instants avant que la patrouille des gardes ne détruise sa cachette. Il a trouvé refuge auprès d'amis habitant Urik, leur a appris la magie, et a lentement bâti une Alliance uriquite.

L'histoire pleine d'événements du chapitre des quatre ou cinq siècles qui ont suivi comprend des hauts et des bas inhabituels. La légende populaire parle d'une "guerre des magiciens" qui aurait eu lieu au cours du siècle suivant, la nuit où le désert à ciel ouvert séparant Tyr d'Urik s'est embrasé de lumières magiques. Le lendemain matin, les enquêteurs ont trouvé des os, les taches d'un fluide étrange, du verre noir fondu, de mystérieuses choses rampantes, et d'autres preuves d'utilisation de la magie.

Cette bataille marque le seul affrontement direct connu entre les divers chapitres de l'Alliance. Des archives fragmentaires indiquent que l'une des organisations souhaitait fusionner avec l'autre (en d'autres termes, elle voulait en prendre le contrôle). Aujourd'hui encore, chacune des deux organisations accuse l'autre d'être responsable de l'agression. Lors de cette rencontre, les deux camps ont perdu et battu en retraite, ce qui n'est pas sans rappeler le récent conflit opposant Tyr à Urik après la mort de Kalak. Les deux chapitres se sont dangereusement affaiblis une génération durant, et aucune Alliance n'a tenté de s'emparer de celle d'une autre cité depuis lors.

Au cours des siècles qui ont suivi, l'Alliance d'Urik a recouvré toutes ses forces. Cela fait, Hamanu a pris connaissance de la puissance de cette dernière et en a pourchassé les membres sans pitié. Il n'a cessé d'empiéter sur eux, et la dernière incursion a fragmenté l'organisation pendant de nombreuses années. Cela fait



plusieurs décennies à présent, un grand préservateur appelé Morlak a fini par reconstituer l'Alliance ; c'est sous sa direction que le chapitre s'est pris d'un intérêt particulier pour le renversement du roi-sorcier.

Malheureusement, Morlak a récemment disparu sans laissé ni traces ni successeur. La querelle portant sur le nouveau dirigeant et la nouvelle orientation du chapitre a débouché sur une autre fragmentation... en deux factions. Les personnages-joueurs qui arrivent à Urik ne rencontrent pas une mais deux Alliances.

Contacter l'Alliance

Les visiteurs et les magiciens débutants ignorent tout de la récente scission. Ils savent seulement qu'ils contactent l'Alliance d'Urik, que cela se passe dans une taverne, sur la place du marché, à l'Observatoire (lieu de résidence d'un vieux devin gâteux et peu élégant nommé Thassaphar), ou dans la Cour des Potiers, le quartier général supposé de l'Alliance.

En fait, les personnages ne contactent que l'une des deux factions et ce, sans pouvoir choisir laquelle ! Cela se révèle important lorsqu'ils optent pour un camp, car ils se font automatiquement des ennemis dans l'autre coalition.

Les personnages-joueurs peuvent rencontrer l'une ou l'autre des deux factions ; déterminez laquelle en fonction des besoins de l'intrigue.

Les pots magiques

Trois membres de l'Alliance travaillent parmi les potiers d'Urik. Suivant les instructions de l'Alliance, ces magiciens ont lancé des sorts de *bouche magique* sur des briques et des pots ou, parfois, sur les tablettes à message du gouvernement. Ces sorts transmettent des informations aux autres membres.

Tous les pots porteurs d'un message sont dotés d'une paire de lèvres intégrée à leur motif, gravée en relief ou peinte. Un deuxième symbole représente une cellule de l'Alliance ; chaque cellule dispose de son propre symbole, comme un carré tracé en ligne pointillée, une flamme de bougie, ou un œil de chat. Après avoir terminé le pot et lancé le sort de *bouche magique*, le magicien l'emmène sur la place du marché où un marchand parmi d'autres (tous sont des membres auxiliaires) le met en vente à un prix exorbitant.

Un membre de cellule qui aperçoit le pot à vendre propose un prix contenant un mot de passe convenu d'avance, par exemple "il semble que ce pot risque de se fendre tout autour de son rebord, mais il vaut probablement une pièce de céramique".

Le marchand vend ensuite le pot au membre, mais ils font tous deux semblant de marchander si quelqu'un les regarde. Le membre acheteur emporte le pot en un endroit sûr et prononce le mot-clé qui active le sort. Chaque cellule possède un mot-clé unique qui active invariablement les messages destinés à cette cellule. La paire de lèvres s'anime et délivre le message. Le membre transmet ensuite l'information lors de la prochaine réunion.

Les agents myrmiléons infiltrés avancent parfois l'argument que l'Alliance devrait utiliser ces sorts pour fomenter l'agitation au sein des citadins. Par exemple, le sort devrait se mettre en marche dès qu'une personne s'en approche, prononçant des paroles du type : "Hamanu doit être renversé !". Bien entendu, un tel plan impliquerait la guilde des potiers, laquelle a jusqu'à présent réussi à échapper à toute connexion avec la magie.

Initiation

Certains chapitres aiment offrir des initiations axées sur l'infiltration du palais du roi-sorcier, mais cela ne représente guère un défi à Urik. Le Royaume de la Destinée couvre une très grande superficie, et ses gardes ne peuvent espérer protéger tous les recoins de ses murs. Un intrus peut pratiquement entrer dans le complexe sans se cacher et s'attendre à ne rencontrer aucune patrouille.

À la place, les deux factions de l'Alliance ont adopté des initiations d'un autre type, conçues de façon à évaluer l'intégrité du candidat.

La faction de Léoricius

Le candidat se tient devant Léoricius et un groupe d'aides auxquels ce dernier fait confiance, ou encore devant un contact membre d'une cellule, et répond à des questions. Parmi les questions types on trouve : "Puisque la magie a mis notre monde dans cet état, ne devrions-nous pas, d'un point de vue moral, bannir entièrement la magie ?" et "Un magicien devrait-il consacrer le plus clair de ses énergies à l'amélioration de ses propres compétences ou à l'élaboration de moyens d'aider les autres ?" Léoricius n'a pas déterminé de bonne ou de mauvaise réponse, il veut seulement





connaître la capacité de raisonnement du candidat. Bien trop souvent, il entend la pire des réponses : "Je ne sais pas".

Finalement, Léoricius donne une petite fiasque d'eau au candidat avant de le conduire auprès d'une plante mourante. "Suppose qu'il s'agisse là de toute l'eau dont tu disposes pour la journée, lui dit-il. L'utiliserais-tu pour ramener cette plante à la vie ou garderais-tu l'eau pour toi ?" L'idéal serait que le candidat garde l'eau pour lui-même. ("Aujourd'hui encore, les plantes existent en plus grand nombre que les hommes et les femmes forts.")

Toutefois, le candidat qui donne la "mauvaise" réponse a la possibilité de défendre sa position. Une défense à l'argumentation bien raisonnée aura autant de poids que la "bonne" réponse.

La faction de Thania

Ici, l'initiation consiste en une tâche facile, combinée à un problème inattendu qui met la capacité à réfléchir promptement du candidat à l'épreuve. Celui-ci, par exemple, pourrait recevoir un pot serti d'une paire de lèvres avec pour instruction de l'emmener à la Cour des Potiers. Là, il devra le donner à une personne particulière que le testeur de l'Alliance aura décrite en détail.

À l'insu du candidat, la personne en question ne se manifestera pas. À la place, un aide suivra le candidat et observera sa façon de traiter la situation. Si le candidat laisse le pot sans surveillance à l'endroit indiqué ou, pire encore, s'il demande à un inconnu de surveiller le pot, il rate le test. S'il attend patiemment à l'endroit ou la personne dépeinte est censée se rendre, le testeur envoie un individu différent dont la description ne ressemble pas à celle donnée. Ce dernier tente de convaincre le candidat qu'il est l'envoyé de l'Alliance. Tout candidat choisissant de ne pas lui remettre le pot sort victorieux de la première partie du test. La réussite du Test Vert lui assure d'être accepté au sein de la faction.

Les tests par la pratique

Si le candidat ne parvient pas à rallier l'une des factions, cet échec augmente ses chances d'être reçu par l'autre. En outre, les deux factions se livrent une compétition acharnée pour s'octroyer l'allégeance des membres ou des membres virtuels. Ainsi, un contact pourra conseiller les personnages-joueurs avant l'initiation en leur disant : "Nous chérissons les pensées lucides", ou "Ne te fie à aucune des personnes que tu pourras rencontrer dans la Cour des Potiers". Cela vaut mieux, estiment-ils, que de laisser des membres potentiels rejoindre la faction rivale.

Direction

Morlak
Préservateur humain
15ème niveau
Loyal bon

Histoire personnelle : Morlak a pris la direction de l'Alliance fractionnée à la suite de la "Semaine du Chaperon Rouge", sept jours de rafles intensives menées par des forces de la sécurité violentes et choisies par le roi-sorcier en personne. Le visage dissimulé par un chaperon rouge, les soldats ont débusqué les membres de l'Alliance et les ont massacrés sur-le-champ, les tuant par douzaines. Fou de rage, Morlak a organisé un réseau souterrain ayant pour objet de cacher les survivants. Après la Semaine du Chaperon Rouge, Hamanu a cru pendant quelque temps qu'il avait exterminé l'Alliance. En fait, deux douzaines de membres se sont dissimulées dans des maisons sûres disséminées dans toute la cité. Lorsqu'ils sont sortis de leur prostration, ils ont proclamé Morlak nouveau dirigeant de l'Alliance revitalisée.

Cette confiance était plus le fait du comportement exaltant et des décisions prudentes de Morlak que ses antécédents. Morlak n'avait pas d'amis intimes et gardait secrètes sa vie privée et son éducation. Il avait seulement déclaré avoir gâché sa vie comme érudit reclus avant de rejoindre l'Alliance. "Je connaissais de première main le plan d'Hamanu qui visait à détruire l'Alliance, a-t-il dit énigmatiquement. Pourtant, je n'ai rien fait. Le sang de nos frères souille autant mes mains que celles d'Hamanu."

Morlak demandait rarement conseil aux autres. Un sourire improbable venait parfois jouer sur son visage ridé, et il semblait trouver du plaisir dans les choses les plus étranges. Il pouvait regarder, fasciné, une fourmi s'évertuer à traîner un fragment de nourriture vers sa fourmilière, ou étudier le rebord de feuilles des heures durant. Lorsqu'il était confronté à une décision difficile à prendre, il montait au sommet d'une haute colline et y passait le reste de la journée seul, perdu dans ses pensées.

C'est au cours d'une de ces périodes de méditation

que Morlak a disparu. Un matin, il a gagné le sommet de la colline et s'est confortablement installé sur un parterre de plantes rampantes ainsi qu'il l'avait déjà fait un nombre incalculable de fois. Lorsque son garde du corps, le fidèle Léoricius, est allé le chercher au moment du couchant, Morlak n'était plus là. À ce jour, aucun indice portant sur sa disparition n'a été découvert. La plupart des membres de l'Alliance craignent le pire, mais certains soupçonnent Morlak de s'être éclipsé pour des raisons connues de lui seul.

Apparence : Maigre et pâle, les yeux enfoncés et les lèvres minces, Morlak ressemblait à un cadavre autant qu'à un homme de 50 ans en pleine santé. Il se déplaçait avec une lenteur délibérée, parlait à voix basse, murmurant presque. Il aimait les longues toges blanches recouvrant la majeure partie de son corps osseux. Celles-ci étaient si lourdes que la plupart des gens n'arriveraient pas à les supporter sous la chaleur du jour. Pourtant, Morlak ne donnait jamais signe d'être mal à l'aise.

Jouer son rôle : Maladroit en compagnie d'autrui, Morlak préférait la solitude, évitant les conversations banales, orientant doucement les discussions vers des résolutions polies afin de poursuivre son chemin dès que possible. Il ne cessait de ruminer, comme si la culpabilité le torturait, inspirant respect et sympathie chez ses partisans.

Léoricius l'Indomptable
Préservateur (invocateur) humain
14ème niveau
Loyal bon

For 19	Int 20
Dex 15	Sag 12
Con 20	Cha 19

p.v. 38
CA : 10
#AT : 1
TACO : 16 (bonus de Force +3)
Dégâts : par sort
Compétences : Dague ; Langues Anciennes, Ingénierie, Protection contre la Chaleur, Langues Vivantes, Lecture/Ecriture, Langage des Signes, Dissimulation Somatique, Connaissance des Sorts.
Psioniques : Télékinésie.

Histoire personnelle : Léoricius supervisait la sécurité pour le compte de Morlak. Il assignait toujours deux gardes à la protection de Morlak où que ce dernier se rendît. Un matin, Morlak a annoncé qu'il désirait passer la journée à méditer au sommet d'une haute colline sise à l'extérieur de la cité. Léoricius a donné quartier libre aux gardes de la sécurité afin de remplir leur fonction lui-même.

Pendant que Morlak méditait, Léoricius s'est pris à s'ennuyer et a décidé d'explorer les environs. Il a découvert une vallée peu profonde, occupée par quelques vierges qui se doraient au soleil. Léoricius s'est dissimulé derrière un rocher et a regardé les jeunes filles jusqu'à la fin du jour. Au couchant, celles-ci sont parties et Léoricius a regagné la colline de Morlak. Mais le dirigeant avait disparu sans laisser de traces de lutte ni la moindre indication de piste.

Léoricius s'est accusé de la disparition de Morlak. Il a fait vœu d'assumer les responsabilités de dirigeant, convaincu que cette action aurait obtenu l'approbation de Morlak. "J'étais plus proche de Morlak que quiconque, a expliqué Léoricius. C'est moi qui le connaissais le mieux. Il aurait souhaité que je poursuive son œuvre." Là dessus, Léoricius a clos les débats.

Cependant, un grand nombre des membres de l'Alliance ne partageaient pas le raisonnement de Léoricius. Ils croyaient que l'ambitieux Léoricius s'était lui-même débarrassé de Morlak. Sous la direction de la demi-elfe Thania, ils ont quitté le vieux quartier général de l'Observatoire des Trois Sœurs pour fonder leur propre faction dans la Cour des Potiers. Léoricius les a taxés de traîtrise ; quant à eux, ils ont porté la même accusation à l'encontre de Léoricius et de ses suivants.

Les membres qui sont restés avec Léoricius le tiennent en haute estime car ses aptitudes magiques les impressionnent. Léoricius s'est spécialisé dans l'art du combat. Lors de ses primes années, quand il était encore l'apprenti d'un sorcier, il a cultivé une dévotion inébranlable pour les sorts d'Invocation et d'Evocation.

Apparence : Frisant la quarantaine, il paraît plus jeune ; il est de taille moyenne, a une forte carrure, les cheveux et la barbe bruns et frisés, les sourcils évasés, le regard intense, et les yeux bleus. Sa voix de baryton est puissante et son port royal ; il enduit souvent d'huile sa peau lisse afin de lui donner un reflet satiné. Il porte un pantalon de lin bouffant et préfère se déplacer le torse nu afin de montrer ses muscles de pierre.

Jouer son rôle : Léoricius commande le respect et croit véritablement en la cause de l'Alliance, mais il fait preuve de peu de tolérance lorsqu'on le contredit. Sa faction attire des partisans partageant son serment de



renverser Hamanu. La coalition rivale croit (non sans raison) que l'Alliance n'a aucune chance de réussir. Léoricius estime que ces membres font montre de couardise et de manque d'imagination.

Léoricius, un invocateur, se comporte avec un certain snobisme avec la plupart des autres écoles de magie. Il respecte les convocateurs, les conjurateurs et, à un degré moindre, les transmutateurs. Toutefois, il tourne les autres écoles en dérision, les qualifiant "d'abstractions illusoires", et voue un mépris tout particulier aux enchanteurs et aux illusionnistes.

Notes : Les sorts de Léoricius ont un effet sensoriel consistant en des ronds de lumière violets, lesquels descendent en émettant un bourdonnement grave et une odeur d'ozone. Pendant leur descente, ils produisent l'effet invoqué ; les ronds s'évanouissent en touchant le sol.

Lodo Gansky
Guerrier nain
9ème niveau
Loyal bon

For 19	Int 16
Dex 13	Sag 15
Con 20	Cha 14

p.v. 48
CA : 10
#AT : 3/2 rounds
TAC0 : 12 (bonus de Force +3)
Dégâts : 1d6 (masse de fantassin, pierre)
Compétences : Hache, Dague, Masse, Arc Court, Fronde, Epée ; Ferronnerie, Protection contre la Chaleur, Langage des Signes, Survie, Trouver de l'eau, Météorologie.
Psioniques : Force augmentée.

Histoire personnelle : Lodo servait Morlak aux titres d'aide et de secrétaire ; aujourd'hui, il remplit les mêmes fonctions auprès de Léoricius. Cela fait plus de quarante ans, le nain a trouvé son focus, "Aider le dirigeant de l'Alliance" lorsque Morlak et plusieurs membres du Conseil lui ont sauvé la vie.

Par hasard, le jeune Lodo errait près de l'ancien quartier général de l'Alliance au moment où les forces d'Hamanu découvraient et assiégeaient ce dernier. Morlak et les autres ont repoussé les attaquants en subissant de lourdes pertes et, incidemment, le dirigeant a sauvé Lodo d'une mort certaine entre les mains d'un garde demi-géant. Le jeune nain était en quête d'une raison de vivre et a immédiatement décidé d'aider l'Alliance en toutes choses ; en pratique, cela revenait à aider Morlak.

Après la disparition inexpliquée de Morlak et la récente dispute des factions, Lodo a connu une brève période de doute (une expérience rare et honteuse pour un nain) avant de décider de choisir un dirigeant et de lui rester fidèle. Aux yeux du serviteur nain, Léoricius ne saurait être comparé à Morlak, car l'invocateur ne possède ni la vision à long terme ni les compétences de sage gestion dont faisait preuve l'ancien chef.

Toutefois, l'homme représente une option tellement supérieure à celle de Thania, laquelle ne s'avère pas seulement égoïste et imprévoyante, mais n'est autre qu'une elfe ! Malgré ses doutes, Lodo continue de dévouer toutes son énergie à la protection du dirigeant de son choix et à la défense de la cause de l'Alliance. Les autres membres l'apprécient et le respectent grandement.

Apparence : Pour un nain, Lodo a une carrure peu développée ; il ressemblerait presque à un petit-homme corpulent. Il porte une chemise grise qui lui arrive aux genoux et une ceinture blanche, signe des roturiers. Nul ne l'a jamais vu sans ses épais gants de travail, un modèle bien connu des ouvriers d'Urik.

Jouer son rôle : Sage, attentionné, et réfléchi. Il l'ignore, mais Lodo ferait un bien meilleur dirigeant que Léoricius ou Thania. Faites en sorte que les PJ s'en rendent progressivement compte ; laissez-les en faire la suggestion au nain, puis interprétez le processus consistant à convaincre le nain têtu que son focus "Aider l'Alliance" n'en sera pas pour autant modifié.

Notes : Sous son gant droit, Lodo porte un *anneau de subsistance* que Morlak lui a donné il y a longtemps pour le récompenser de 10 années de loyaux services. Le nain se méfie de l'anneau, le jugeant peu fiable (sa nature naine à l'œuvre !), mais il le porte par fidélité envers le défunt Morlak.

Thania
Préservatrice demi-elfe
12ème niveau
Loyale neutre

For 14	Int 18
Dex 14	Sag 14
Con 13	Cha 18




p.v. 34
CA : 10
#AT : 1
TAC0 : 17
Dégâts : par sort
Compétences : Dague ; Don Artistique, Herboristerie, Poterie.
Psioniques : Lien spirituel, contact, ESP.

Histoire personnelle : Fille de deux guérisseurs, Thania a bénéficié d'une éducation médicale exhaustive et d'une formation dans les arts magiques. Ses compétences médicales ont bien servi l'Alliance après la Semaine du Chaperon Rouge. Thania a risqué sa vie en plusieurs occasions pour soigner les blessés. Une fois, elle a repoussé un contingent de dix chaperons rouges à elle seule afin de porter secours à un magicien âgé qui avait été sévèrement rossé. Son courage lui a valu l'admiration de Morlak et une position respectée au sein du Conseil de l'Alliance.

Suite à la disparition de Morlak, Thania a fait montre d'un violent désaccord avec Léoricius concernant l'orientation que l'Alliance devait prendre. Elle s'est alors faite l'avocate de la patience et des négociations en lieu et place d'un affrontement brutal. Léoricius l'a refoulée en la traitant de faible. En réponse, Thania a quitté l'Alliance, emmenant avec elle un grand nombre de membres qui craignaient les obsessions têtues de Léoricius.

Thania croit qu'Hamanu tient encore fortement les rênes du pouvoir, du moins si on le compare au défunt Kalak de Tyr ou à Abalach-Rê de Raam. Par conséquent, elle entend se faire oublier, menant des opérations discrètes pour perturber le statu quo tout en restant à l'abri des regards, à moins et jusqu'à ce que les citadins se révoltent dans toute la cité.

Pour compliquer les choses, Thania doit jongler entre ses responsabilités au sein de l'Alliance et l'éducation de son nourrisson, un garçon de six mois appelé Tasham. Le père de son enfant, un marchand nommé Rumirock, est mort dans un accident de mekillot, laissant Thania seule avec son bébé. Thania n'a pour l'instant négligé ni l'Alliance ni son fils, mais un nombre de membres croissant se demande si son dévouement pour Tasham ne finira pas par diminuer ses qualités de dirigeante. En effet, Tasham est malingre et semble sujet à des afflictions incessantes, exigeant ainsi une partie toujours plus grande du temps dont dispose sa mère.

Apparence : Thania a de petits yeux noirs, les cheveux courts et argentés, et de petites oreilles collées tout contre la tête. Elle porte une ample blouse blanche et une longue écharpe brodée de dentelle rouge. Mesurant un peu plus de 1 m 80, elle arbore une silhouette imposante, compensée par un sourire facile et une voix mélodieuse.

Jouer son rôle : Bien que sage et attentionnée, la personnalité de Thania est affligée d'une tendance à l'hésitation. Il lui arrive trop souvent de se replier et d'attendre quand il serait préférable de passer à l'action. Consciente que certains considèrent son dévouement pour son fils comme une marque de vulnérabilité, elle surcompense en usant de remarques cinglantes et parfois blessantes. Elle tient carrément Léoricius pour un fou furieux et se perçoit comme le seul successeur logique de Morlak.

Notes : Les sorts de Thania produisent une odeur de cannelle et d'orange, doublée d'un son de craquement grave et d'une brume jaune et sombre. Ses sorts les plus puissants créent une électricité statique qui fait crépiter les cheveux des observateurs.

Quartier général

À l'origine, les dirigeants du Conseil se réunissaient dans l'Observatoire des Trois Sœurs. Ils le trouvaient idéal car les astronomes du roi-sorcier ne l'utilisaient plus depuis la construction du plus sophistiqué Observatoire Royal, de l'autre côté de la cité.

Suite à la récente scission, Léoricius (sous la pression de Lodo) a pris le contrôle officieux de ce quartier général. La faction de Thania a élu domicile ailleurs, dans une petite boutique de la Cour des Potiers. Chacune des deux coalitions connaît l'emplacement de l'autre, mais aucune n'a encore envisagé de mener quelque action draconienne et autodestructrice comme l'attaque de la place forte rivale ou l'indication de son emplacement à Hamanu. Si la tension s'aggrave, les myrmiléons infiltrés conseilleront probablement d'entreprendre ces opérations catastrophiques.

La Coupe du Roi

La Cour des potiers est bordée de plusieurs dizaines de boutiques artisanales dont la taille varie entre des entrepôts spacieux remplis de poteries de tout style possible et imaginable, et les petits magasins spécialisés dans la vente d'un produit unique comme les cou-



verts ou les cruches de stockage. L'un de ces commerces, la Coupe du Roi, s'est spécialisé dans les grandes tasses à boire ; celles-ci comportent peu de décorations mais s'avèrent bien faites et à la portée des roturiers. Située dans un recoin isolé de la cour, cette boutique réalise un chiffre d'affaires modeste.

À l'intérieur du magasin, le visiteur peut voir des râteliers d'exposition, des pots d'entreposage, et deux tours de potier dont l'un semble cassé. Ce dernier se dresse sur un tapis frangé orné du symbole des deux lèvres. Le tapis dissimule un escalier qui donne sur une pièce de sous-sol servant de quartier général à la faction de Thania.

L'Observatoire des Trois Sœurs

Ainsi nommé en raison des trois collines de granites situées à proximité, l'Observatoire des Trois Sœurs servait autrefois d'observatoire principal aux astronomes royaux d'Hamanu. Depuis la construction de l'Observatoire Royal, les Trois Sœurs tiennent officiellement lieu d'entrepôt réservé aux archives et équipement astronomiques.

L'observatoire ne ressemble en rien à ses équivalents terrestres (il n'existe pas encore de télescope sur Athas). À la place, le bâtiment d'un étage présente des balcons d'observation, des mécanismes de mesure grand format, et un toit plat accessible par un escalier. La faction de Léoricius se réunit dans une pièce de sous-sol secrète.

L'observatoire se trouve sur une haute colline connue sous le nom de Pointe du Levant. Il ressemble à un cylindre écrasé mesurant près de 21 mètres de diamètre sur 15 mètres de haut environ. Des écailles et des éraflures déparent ses murs d'obsidienne, donnant l'impression d'une négligence vieille de plusieurs décennies. L'Alliance en a condamné la plupart des fenêtres afin de décourager les intrus, elle a aussi comblé de déblai la porte orientée à l'ouest. L'intérieur est éclairé par des bougies, des torches, et des plafonniers imprégnés du sort lumière continuelle.

Les alentours : Plusieurs statues représentant quelques-uns des meilleurs astronomes d'Urik entourent l'observatoire. Près de l'entrée est se dresse un modeste corps de garde en briques de boue ; c'est le domaine de Thassaphar, devin âgé et ami de l'Alliance. Lorsque des étrangers s'approchent de l'observatoire, Thassaphar les intercepte et s'enquiert poliment de leurs intentions. Usant du pouvoir psionique lien spirituel, il transmet ce qu'il apprend à un membre de l'Alliance situé dans l'observatoire.

Si les étrangers paraissent jeunes, naïfs, ou faciles à intimider, Thassaphar se fait passer pour un bureaucrate austère, exigeant de connaître leur date de naissance, leur passé de travailleur, et d'autres renseignements personnels. Il les fait attendre tandis qu'il écrit minutieusement chaque mot qu'ils prononcent.

Si les étrangers ressemblent à des représentants du roi ou à d'autres officiels, Thassaphar les crible de flatteries ("Oh, comme vos sandales sont belles ! Les avez-vous achetées dans la cité ou êtes-vous étranger à la ville ?"), de viles requêtes ("Regardez la forme de cet observatoire. Des personnes aussi proches du roi, gentils seigneurs, peuvent sûrement faire joueur leurs relations. Vous pouvez obtenir audience auprès du roi, n'est-ce pas ?", ou de badinages amicaux ("Des militaires ! J'ai moi-même porté l'uniforme, vous savez. Avez-vous déjà entendu parler du Général Johorequ ?"). Il essaie d'en apprendre le plus possible sans éveiller les soupçons.

Le rez-de-chaussée : L'entrée donne sur une grande antichambre. Une mosaïque de céramique représentant les constellations en noir et blanc occupe la majeure partie du sol. Si quelqu'un pose le pied dessus, la pression déclenche un mécanisme d'alarme situé dans la pièce de sous-sol secrète de l'Alliance. Le fait de marcher sur la bordure de céramique verte de la mosaïque constellée évite d'actionner l'alarme. L'Alliance a enchâssé des mosaïques d'alerte similaires dans les sols, juste sous les fenêtres condamnées, au cas où un intrus détacherait le mortier en tentant d'entrer par cette voie.

La majorité des pièces sises à cet étage servaient de salles des conférences et d'étude. Après la construction de l'Observatoire Royal, elles ont fait office de remises. Certaines contiennent à présent des archives anciennes (consistant principalement en des cartes astronomiques vieilles et dépassées) ou du surplus de matériel (fûts de graphite employé au polissage des lentilles, piles de parchemins de papyrus vierges, et règles de taille variable). L'un d'eux dissimule une cache à armes secrète : couteaux, dagues, et sarbacanes.

Le mur nord revêt l'apparence de briques solides que recouvre une peinture murale représentant les diverses phases des deux lunes. En plaçant la main sur l'image de la lune décroissante, un visiteur peut ouvrir un panneau secret, révélant ainsi un escalier menant au quartier général du sous-sol.



Le sous-sol : Le quartier général de l'Alliance se compose d'une pièce unique, au sol carrelé, et aux murs de briques en céramique. L'un de ces derniers arbore le nom, gravé à l'eau forte, des membres de l'Alliance décédés lors de la Semaine du Chaperon Rouge. Les réunions commencent toutes par une minute de silence pendant laquelle les membres actuels touchent le mur et baissent la tête en signe de respect.

Une table de réunion circulaire est disposée au centre de la pièce. Une trappe sise sous cette table donne sur un tunnel de secours sinueux ; celui-ci s'enfonce profondément dans la terre pour déboucher dans un champ de mauvaises herbes situé à près de 100 mètres de là.

L'étage : Il comporte des remises semblables à celles du rez-de-chaussée et des bureaux privés qui appartenaient initialement aux érudits habitant l'observatoire. Maintenant que ces savants sont morts ou ont été relogés dans le nouvel Observatoire Royal, ces bureaux renferment des pupitres, des chaises, des étagères vides, des armoires, et c'est à peu près tout.

Le bureau le plus grand était celui d'un chercheur brillant et éclectique répondant au nom d'Ubukez. Celui-ci s'intéressait non seulement à l'astronomie et aux mathématiques, mais aussi à la médecine, à l'anthropologie, et à la météorologie. Il y a près d'un siècle de cela, Ubukez s'est aventuré dans le désert, menant probablement quelque projet de recherche, pour ne plus jamais en revenir. La plupart de ses archives sont restées dans son bureau. Les membres de l'Alliance les ont examinées mais n'y ont rien trouvé de remarquable. Une faîtière permet aux observateurs d'étudier les cieux audessus de leur tête.

Le toit : À l'exception de la faîtière ouverte qui occupe une partie du plafond du premier étage, le toit est recouvert de tuiles. Des sièges inclinables permettent aux astronomes d'observer les étoiles sans avoir à se tordre le cou.

Accroche d'intrigue

Le bébé de Thania est atteint d'une mauvaise Fièvre de Tok, laquelle peut devenir mortelle si elle n'est pas soignée. Thania croit que l'ancien érudit Ubukez avait conçu un remède pour ce mal. De plus, Thania pense que ce remède est contenu dans les notes conservées à



l'Observatoire des Trois Sœurs. Elle envoie un émissaire à l'observatoire pour les demander. Léoricius éconduit ce dernier. Furieuse, Thania fait vœu de se procurer les notes d'Ubukez coûte que coûte. Si les PJ se sont alliés à Thania, elle pourra leur ordonner de s'infiltrer dans l'observatoire pour y voler les notes. S'ils se sont alliés à Léoricius, il leur faudra peut-être empêcher ce vol. Dans un cas comme dans l'autre, il en ressortira probablement un affrontement violent opposant les deux factions dans l'observatoire.

Les personnages-joueurs pourront alors tenter de colmater les brèches qui séparent les deux coalitions, mais cela ne se produira probablement pas avant le décès d'un des deux dirigeants.

Si Thania obtient les notes d'Ubukez, l'acquisition des éléments nécessaires pour soigner son bébé pourra donner lieu à des tractations délicates avec les négociants des dunes ou à des aventures se déroulant dans d'autres cités.

Qu'est-il arrivé à Morlak ?

À la demande de Thania ou de Léoricius, les PJ pourraient se mettre à la recherche de Morlak. Ils pourront trouver l'une des solutions suivantes au mystère de la disparition de ce dernier :

1. Hamanu a capturé et emprisonné Morlak. Le Puissant Roi le garde en otage et compte s'en servir comme d'un atout si l'Alliance se soulève. Pour libérer Morlak, les personnages-joueurs doivent se frayer un chemin à travers un réseau de cavernes souterraines qui serpente sous le palais royal.

2. Ayant entendu dire qu'un subalterne de l'Alliance avait vu Morlak sur la place du marché, les PJ interrogent les marchands, soudoient les habitants des bas-fonds de la cité, et échappent aux forces de la sécurité d'Hamanu. Finalement, ils trouvent Morlak en train d'errer dans les rues tel un mendiant sans cervelle. Celui-ci a en effet été victime d'un sort de débilité mentale en frottant accidentellement une gemme maudite.

3. Morlak voulait que les deux factions parviennent à un accord et pensait que la meilleure façon d'y parvenir consistait à se retirer et à les laisser comprendre qu'elles avaient besoin l'une de l'autre. Tout en faisant semblant de méditer, il a absorbé une *potion de diminution* et s'est dissimulé dans le trou d'un arbre. Depuis, il surveille les activités des deux coalitions, déçu qu'elles aient été incapables de trouver un terrain d'entente.

Morlak apparaît aux PJ et les implore de servir d'intermédiaires pour parvenir à un arrangement entre les deux factions. Il promet de se montrer lorsque ces dernières se seront mises d'accord. Il refuse de participer aux négociations car il estime que sa présence poussera Léoricius et Thania à se comporter comme ils penseront qu'il le désire et non en fonction de leurs sentiments véritables. Entre-temps, Morlak prévoit de chercher et de recruter de nouveaux jeunes préservateurs. Ses investigations peuvent, par inadvertance, déboucher sur l'une des deux options exposées ci-avant.

L'Alliance Voilée entretient une forte présence dans l'avant-poste commercial d'Altaruk ainsi qu'un petit contingent dans le village d'esclaves de Point-Salé. Le village minier de Makla est contrôlé par Urik et amène généralement un ou deux préservateurs avec chaque chargement d'esclaves, mais ces derniers ne vivent pas assez longtemps pour développer une structure d'appui utile. Nul membre connu ne vit dans les villages de Ledopolus Nord ou Sud, d'Ugo ou de Walis.

Les nombreuses villes de moindre taille dont le paysage désertique est parsemé peuvent comprendre un ou deux citadins qui connaissent les signes de reconnaissance de l'organisation, mais ceux-ci n'ont prêté allégeance à aucun chapitre et ne livrent pas de comptes-rendus à un quelconque Conseil.

Les membres de l'Alliance ne devraient pas se fier à ces contacts car ils s'avèrent souvent temporaires.

Altaruk

Une caravane s'arrête en Altaruk toutes les trois semaines environ. Les serviteurs des maisons marchandes balicanes des Wavir, des Rees et des Tomblador (les parrains du village) restent deux ou trois nuits. Les autres doivent payer 5 po par jour et par monture employée par la caravane, un total ruineux qui limite leur séjour à une nuit par voyage.

Entre les visites des caravanes, les habitants d'Altaruk endurent une existence pénible consistant en des repas de mauvaise qualité, des tours de garde fastidieux, et les tâches d'entretien quotidiennes, une existence ponctuée d'épisodes de pure terreur lors des attaques occasionnelles des géants. Dans ce village, la vie ressemble à celle que l'on mène dans un campement militaire ou dans une forteresse. Les citadins font passer le temps en jouant, en participant à des compétitions de lutte ou de lancer de couteaux, ou, événement remarquable, en apprenant à lire. Le dirigeant d'Altaruk autorise tous ses citoyens à lire. Il a également introduit d'autres idées radicales qui ont presque rendu agréable la vie difficile des préservateurs.

L'Alliance d'Altaruk

Ce petit village est le seul endroit où la population fait la différence entre les magies préservatrice et profanatrice. Cela a grandement facilité la vie de l'Alliance.

De grands buissons de pyracantha épineux poussent tout autour du mur d'enceinte de la forteresse. Ils procurent une certaine défense mais remplissent principalement une fonction différente. Tous les gardes postés sur les remparts connaissent le Test Vert. Lorsqu'un magicien demande à être admis dans le village, le garde exige de voir un *tour mineur* ou tout autre sort. Il observe attentivement les épineux pendant l'incantation du sort. S'ils survivent, le garde permet au magicien d'entrer. Sinon, il sonne l'alarme.

Bien sûr, un profanateur astucieux peut facilement contrecarrer ce test grossier, mais l'existence même de ce dernier indique que le comportement des habitants d'Altaruk est très différent de celui du reste de la région. Les magiciens de cet avant-poste rendent grâces à la personne qui est responsable de cette situation.

Arisphistanelès
Négociant/préservateur humain
Classes jumelées M 4/N 12
Loyal bon

For 15	Int 17
Dex 16	Sag 16
Con 18	Cha 18

p.v. 50
CA : 8
#AT : 1
TAC0 : 15
Dégâts : 1d4 (dague) ou par sort.
Compétences : Dague ; Estimation, Marchandage, Déguisement, Contrefaçon, Lecture/Ecriture, Dissimulation Somatique.
Psioniques : Altération des traits.

Histoire personnelle : Mis au monde à Balic par des parents cruels, Arisphistanelès s'est sauvé à l'âge de 10 ans. Il a rapidement eu des problèmes avec un arkhonte, mais un magicien qui passait par là est venu au secours du garçon et l'a adopté. Arisphistanelès s'est mis à nourrir une grande admiration pour la magie tout en montrant peu de talents pour la magie. Malgré cela, il a rejoint l'Alliance de Balic et l'a loyalement servie.

Son vrai talent touchait aux affaires. Après avoir dirigé les affaires de ses pères adoptifs, le jeune homme a rejoint la maison marchande des Wavir et s'est rapidement élevé au sein de la firme.

Il n'en a pas pour autant perdu sa passion pour la magie ni sa croyance selon laquelle tous les êtres pensants ont le droit de savoir lire et écrire. Lorsque, il y a trente ans, la Maison Wavir lui a confié la direction de



son comptoir de commerce d'Altaruk, Arisphistanelès s'est tranquillement mis appliquer ses idées. Tant que les bilans sont positifs, les marchands qui le parrainent détournent les yeux.

Apparence : Arisphistanelès a 54 ans. Il porte des vêtements balicans, le chiton, la chlamyde et une armure de cuir. Il est de taille moyenne, de stature musclée mais ventrue, et chauve (en fait, il est parfaitement imberbe). Certains émettent l'hypothèse que le capitaine a du sang nain dans ses origines. Toutefois, une petite proportion des humains athasiens a le corps totalement dépourvue de poils.

Le Capitaine met cette particularité à profit en utilisant son talent psychométabolique naturel, une rare petite variante de métamorphisme. Il peut changer les traits de son visage et ses empreintes digitales, la forme de ses mains, et ainsi de suite. Il peut faire pousser des palmures entre ses doigts et ses orteils ou avoir les oreilles en pointe. Parfois, il profite de cette dernière possibilité pour incarner un mûl, un déguisement qui s'avère pratique.

Jouer son rôle : Il est franc, harangueur, rouspéteur, mais aussi amusant et charmant, à sa façon. Il est injurieux à l'égard des gens qui trouvent peu sage d'apprendre à lire aux esclaves et aux soldats, et raille durement ceux qui refusent la possibilité d'apprendre. Cela dit, Arisphistanelès considère les personnes faisant montre d'une grande soif de connaissance comme ses frères de sang.

Notes : Le personnage du négociant intervient dans le supplément *Les Négociants des Dunes*. Les MD ne possédant pas ce livre peuvent remplacer le rôle de négociant par celui de roublard.

Accroche d'intrigue

Malgré les bons offices d'Arisphistanelès, quelques habitants d'Altaruk continuent de nourrir de vieux préjugés contre les magiciens. Parmi eux, certains ont des contacts avec des personnes de rang élevé au sein des dynasties marchandes patronnant le village.

Amphiucus, un négociant mûl de la Maison Rees, s'offusque hypocritement de la façon dont les mages paradent au grand jour à Altaruk. Il a suscité la colère de son protecteur, Cecrops Rees, petit-fils du patriarche de la Maison Rees. "Dans l'intérêt tout particulier de la firme", Cecrops a engagé deux mercenaires demi-elfes pour qu'ils infiltrent et perturbent le complexe commercial. Le capitaine engage ces mercenaires juste au moment de l'arrivée des PJ. Leurs méfaits (incendies volontaires, sabotages, incitations au désordre) commencent peu après, impliquant les héros.

Point-Salé

L'Alliance de Point-Salé

Contrairement à leurs voisins d'Altaruk, les habitants de ce village turbulent détestent autant les magiciens que partout ailleurs sur Athas. Sans éducation, barbares même, ils s'assemblent en masse pour lyncher les personnes dont ils soupçonnent les capacités magiques. Entre deux lynchages, ils passent leurs moments de loisirs à poursuivre un cycle interminable de jeux, de beuveries, et de bagarres. Pour rompre la monotonie, ils organisent des combats d'animaux cruels s'avérant bien plus impitoyables que dans n'importe quelle arène des cités-états.

Les PNJ

Les citoyens de Point-Salé ne connaissent qu'un seul magicien : la Vieille Hildera (M 3, 8 p.v., LN), une femme âgée ayant tenu la fonction d'apprentie de l'Alliance de Tyr. Cela fait plusieurs dizaines d'années à présent, une personne a découvert ses pouvoirs et son professeur a dû la faire sortir discrètement de la cité-État pour la protéger de la foule en colère. Il l'a installée dans ce village éloigné où elle nettoie les bicoques et les tentes à l'aide des sorts tour mineur et serviteur invisible. Au fil des décennies qui ont suivi son arrivée en ce lieu, elle n'a jamais pu trouver une personne à même de lui enseigner une magie plus puissante.

Du fait de la gentillesse de sa nature et des prix bas qu'elle pratique, les villageois la tolèrent, mais nul n'apparaîtra jamais au grand jour en sa compagnie. Se sentant désespérément seule, elle a commencé à enseigner une magie mineure à quelques enfants du village. Si les adultes venaient à le découvrir, ils la pendraient sur-le-champ.

Un autre magicien plus puissant vit à Point-Salé, mais personne ne le sait. Phriantus (M 10, 35 p.v., LM) est un profanateur balican qui était naguère attaché au service d'Andropinis. Il a volé l'un des livres de sorts les plus élaborés du roi ainsi que diverses inventions capables de le dissimuler à toute poursuite magique ou psionique. Il a fui Balic et gagné Point-Salé avant que son vol



ne soit découvert. Depuis, Andropinis a tué plus d'une douzaine d'arkhontes afin d'encourager les survivants à pourchasser Phriantus avec plus d'agressivité. Mais ce dernier a modifié son apparence, son aura, sa profession, et ses habitudes, attendant que la colère du roi prenne fin tout en étudiant le livre de sorts volé. Le volume contient des sorts du 10ème niveau surpassant de très loin ses capacités : rien de moins que des enchantements psioniques, c'est-à-dire la magie la plus sophistiquée d'Athas.

Les oasis

Rares sont les oasis pouvant nourrir une population permanente. Deux d'entre elles abritent un préservateur membre de l'Alliance et méritent donc d'être mentionnées : le Bassin de Grak et l'Oasis Perdue.

Le Bassin de Grak

Grak le demi-elfe emploie de nombreux mercenaires dont un préservateur : son frère Regg. Ils se serrent les coudes dans un monde qui se méfie d'eux.

Regg, un devin du 7ème niveau, passe le plus clair de ses journées à étudier la magie, entrant parfois, à cet effet, en communication psionique avec des membres de l'Alliance habitant des cités lointaines

C'est ainsi qu'il a appris les signes de reconnaissance de l'Alliance. Par ennui plus que par perfidie, Regg transmet des rapports sur les voyageurs intéressants ou suspects à tous les membres de Conseil qui en font la demande. Il aime discuter avec les visiteurs et acceptera volontiers de révéler ses aptitudes à un autre préservateur.

Grak (guerrier du 7ème niveau) : AL LN ; CA 7 ; VD 6 ; DV 7 ; p.v. 24, TAC0 14 (+2 au toucher dus à son bonus de Force) ; #AT 3/2 rounds ; Dg 1d6+4 (morgenstern en métal) ; TA M ; NM 10 ; For 14 ; Dex 15 ; Con 15 ; Int 17 ; Sag 12 ; Cha 10.

Regg (devin du 7ème niveau) : AL LN ; CA 10 ; VD 6 ; DV 7, ; p.v. 20, TAC0 18 ; #AT 1 ; Dg par sort ; TA M ; NM 10 ; For 14 ; Dex 15 ; Con 15 ; Int 17 ; Sag 12 ; Cha 10.

L'Oasis Perdue

Il y a de nombreuses années de cela, un invocateur de Balic appelé Lionus a découvert de vieux parchemins narrant le commencement de l'histoire du dragon et des rois-sorciers. Il n'a jamais communiqué à quiconque la teneur de ses découvertes, mais a quitté la cité-État peu après pour élire résidence dans cette oasis sise près des ruines de Kalidnay. Depuis, le vieil ermite a exploré les ruines, allongeant le nombre de ses années et la coupe de ses cheveux au fil des saisons.

Malgré son manque de résultat et les nombreuses fois où il a frôlé la mort, Lionus croit toujours que la cité détruite renferme un secret puissant. Il raconte sa théorie (avec enthousiasme à défaut de cohérence) aux visiteurs, leur expliquant que le dragon a anéanti la cité. "Le roi-sorcier de ces lieux a bien essayé d'faire kek' chose... contre le dragon, peut-être... je sais pas. L'a essayé d'tuer tout un tas d'gens. Peut-être des gens dont on a jamais entendu parler. J'sais pas pourquoi. Aidez-moi à explorer, je sais très bien qu'on trouvera kek' chose."

Lionus a exploré une partie des immenses ruines et pense s'être lié d'amitié avec le druide de l'oasis, le thri-kreen Darwala. S'il n'est pas complètement fou, le vieux magicien n'a plus eu de contact avec l'extérieur depuis plusieurs décennies et ressemble très peu à ses anciens camarades de l'Alliance.

Lionus (invocateur humain du 5ème niveau) : AL LN ; CA 10 ; VD 6 ; DV 5 ; p.v. 15, TAC0 19 ; #AT 1 ; Dg par sort ; TA M ; NM 6 ; For 12 ; Dex 13 ; Con 15 ; Int 16 ; Sag 9 ; Cha 8.



Chapitre 4 : La campagne de l'Alliance Voilée

Ce chapitre traite de problèmes pouvant être rencontrés lors d'aventures axées sur l'Alliance Voilée et ce, qu'elles soient isolées ou partie intégrante d'une campagne.

La place de l'Alliance dans les aventures

Noble Quaestor, lors de votre initiation, vous nous avez demandé, à propos de la fondation de notre organisation : "Quel est le grand magicien qui a conçu tout cela ? Quel est le traître qui a révélé son existence aux rois-sorciers ?" puis vous vous êtes interrogé sur la raison de notre sourire.

Nous n'avons pas eu le temps de nous attarder sur ces questions, car les gardes ont choisi ce moment pour attaquer, comme vous ne pouvez manquer de vous souvenir. Aussi ma réponse a-t-elle été retardée. L'histoire commence avec Daclamitus, un homme à la nature sinistre et à la sombre apparence, aux lèvres pincées et au regard scrutateur, mielleux envers ses supérieurs et cruel avec ses subalternes. Les toges noires des arkhontes convenaient parfaitement à son cœur noir. Mais j'anticipe sur mon histoire...

Il y a de nombreuses ères royales de cela, Daclamitus s'éleva très haut dans la hiérarchie des arkhontes de Tyr. Sa cruauté et son ambition devinrent proverbiales et ce, au regard même des critères de jugement du Mal. Ses subalternes voyaient Daclamitus comme un homme rusé et aussi fuyant qu'un jarbo. La dévotion inépuisable qu'il vouait à son propre avancement lui valut le surnom du "Sans Sommeil". Le zèle dont il fit preuve en traquant les traîtres lui obtint le respect de Kalak, lequel lui accorda un pouvoir quasi-illimité en en faisant son capitaine adjudant majeur.

Le poste de Daclamitus lui laissait le loisir de donner libre cours à certaines ambitions bien privées, parmi lesquelles se trouvait un grand intérêt pour les ruines et les objets procédant de la magie. Il espérait peut-être acquérir quelque instrument antique susceptible de lui permettre de s'élever davantage encore... jusqu'à s'asseoir sur le trône de Tyr.

Il se trouva qu'un groupe d'antiquaires aventureux se mit à traverser le désert après avoir étudié des textes anciens, empruntant des chemins inconnus afin de trouver la cité perdue de Kor. Au bout de nombreux mois, comme ils ne revenaient pas à Tyr, Daclamitus revendiqua leur maison et leurs biens au nom de Kalak. Toute-



fois, un jour où les souffles ensablés obscurcissaient toute chose, ils revinrent des terres incultes en possession d'un heaume étrange.

Daclamitus ordonna que les voyageurs épuisés fussent arrêtés et emprisonnés. Mais la torture ne parvint pas à leur arracher les pouvoirs du heaume. Ils moururent en clamant leur ignorance.

Le heaume resta quelque temps sur le bureau de Daclamitus. Il devinait sa magie mais ne pouvait en déchiffrer le but. Comment pourrait-il percer ses secrets ?

Finalement, son désir de puissance l'emporta sur sa lâcheté. Seul dans ses appartements, il mit le heaume. Il vit l'aspect maléfique de sa vie, comme si un rideau s'était ouvert. Une vision envoûtante lui montra la façon dont ses actions avaient rongé son cœur jusqu'à le rendre insignifiant, comment il avait étouffé toute aspiration à la liberté chez ses citoyens, la vérité, et la beauté. La magie ancienne qui l'habitait le changea tant et si douloureusement qu'il sombra dans une inconscience de plusieurs jours.

Lorsqu'il se réveilla, il eut l'impression de renaître. Il demanda à ses serviteurs de lui apporter le heaume mais découvrit que, par peur, ceux-ci l'avaient extirpé de sa tête pour le faire fondre à la forge d'un ferronnier. Il leur pardonna et décida d'entamer une nouvelle vie, redoublant de zèle dans la défense d'une cause noble et juste : donner la chasse aux magiciens. Il débarrasserait Athas des mages qui avaient presque détruit le monde !

Mais son intelligence politique ne l'avait pas quitté. Il savait qu'il lui faudrait faire preuve d'habileté et de subtilité pour mener cette belle mission à bien. Si Kalak venait à suspecter sa nouvelle nature, le Sans Sommeil tomberait dans un sommeil sans fin. Heureusement, ses grandes aptitudes aux arts de l'esprit dissimulèrent ses pensées tandis que ses compétences en matière de duplicité cachaient ses actions. Toutefois, ses émotions récemment acquises le trahirent.

Les lavandières et les garçons d'écurie parlèrent de la nouvelle gentillesse de l'arkhonte, et ces propos tombèrent dans l'oreille d'un jeune homme fouineur et obséquieux, un arkhonte subalterne ambitieux appelé Antrifos. Quelles que soient les personnes auxquelles nous nous adressons, les arkhontes nous entendent. Antrifos commença à surveiller Daclamitus en secret.

Au cours des semaines qui suivirent, Daclamitus persécuta les magiciens dans un esprit de juste vengeance. Son nom suffisait à faire pâlir les mages de frayeur. Nombre d'entre nous tombèrent sous les coups de sa colère, mais ils ne périrent pas en vain. En effet, obtenant toujours plus de confessions grâce à l'usage de la torture, l'arkhonte commença à soupçonner ce qu'aucun arkhonte ne savait : la magie peut adopter des formes diverses et peut-être, mais peut-être seulement, servir non pas la mort, mais la vie.

Finalement, Daclamitus entendit parler d'une splendide magicienne qui résidait "au-delà de l'eau pétillante", laquelle possédait puissance et pureté. Il était impatient de la capturer. L'arkhonte éprouvait la certitude que la confession de cette femme lui enseignerait enfin les vérités de la magie. Pourtant, des mois durant, il n'entendit plus parler d'elle ni de son nom ni de la signification de cette "eau pétillante". Aussi ses persécutions se poursuivirent-elles.

Une nuit, dans la demeure de son palais, ses gardes lui amenèrent un marchand ivre, un conducteur de caravane. Le voyageur lui fit le conte d'une cascade qui luisait en pleine nuit sur un pic lointain. Le marchand ne l'avait vue qu'un instant mais cette merveille avait brillé avec l'éclat d'une feuille d'argent dans la nuit.

Daclamitus convoqua des astronomes et des géographes chez lui afin de découvrir ce mystère en usant d'équerres et de compas. Sa fébrilité attira l'attention d'Antrifos et celui-ci mena des enquêtes discrètes auprès d'un serviteur.

L'informateur du jeune homme lui dit : "Le grand arkhonte recherche une cascade d'eau en plein désert. Les sages ont localisé ce miracle à Rogal Tor, mais je sais que cet endroit ne contient pas plus d'eau qu'un os." Antrifos pensa : "Soit mon chef a pris connaissance de quelque grande puissance, soit il est devenu fou. Dans un cas comme dans l'autre, je vais exploiter cette lubie."

Entre-temps, Daclamitus organisa une expédition à destination de Rogal Tor. Celle-ci connut des moments forts difficiles dans les terres arides mais, en fin de compte, dans le froid de la nuit désertique, elle atteignit Rogal Tor. Daclamitus escalada le pic tout seul, craignant que la présence de ses troupes n'alerte la magicienne. En haut de la montagne, il vit les lunes jumelles d'Athas suspendues dans la partie inférieure du ciel, tels des yeux luisant à travers un tissu noir. Au-dessus de lui, une chute d'eau quittait le sommet déchiqueté pour se jeter dans une fissure ouverte dans la sombre roche volcanique. Il fit halte, abasourdi par tant de beauté, puis, dans un silence de mort, il grimpa jusqu'à la crevasse.

Tout émerveillé, il murmura le nom de Kalak pour réduire au silence les sorts susceptibles de déclencher une alarme et traversa la cascade.

Comme le rideau d'eau s'ouvrit, il entra dans un jardin de délices verdoyants. Des fougères prospéraient dans tous les coins, l'herbe et les joncs poussaient pour former des tapis, et des plantes d'air en forme d'araignée s'alignaient sur tous les flancs des murs de la caverne. L'air confiné était mordant et humide, la caverne était baignée d'une lumière dont la source demeurait introuvable.

L'arkhonte s'enfonça en silence dans la grotte. Il n'avait jamais vu autant de verdure hors des jardins de Kalak. Là-bas, les plantes poussaient dans des rangées ordonnées. Ici, la végétation était fiévreuse et lui apparut certes belle mais surtout indisciplinée.

La surprise le fit stopper net. Sur un parterre de mousse verte, entourée d'une livrée d'orchidées roses, était allongée une femme mince, aux cheveux noirs, à la peau fauve, et aux traits finement dessinés. Daclamitus la fixa du regard, hypnotisé. Etait-il possible qu'une telle beauté commandât la magie profanatrice qui détruisait le monde ? Comment pouvait-elle entretenir ce sanctuaire ? Ses doutes le mirent subitement en colère et il fondit sur la magicienne, la bâillonna, puis lui attacha les mains avec des lanières de cuir.

Comme elle le fixait, prise de panique, il lui déclara : "Ne baisse jamais ta garde tant qu'un arkhonte est en vie." Il voulait utiliser le ton de la suffisance, mais en la regardant lutter contre ses liens, il ne ressentit que de la honte, et cela transparut dans sa voix. Elle devint immobile et le considéra avec curiosité. Il dit : "Je cherche..." et, après avoir marqué un temps d'arrêt, il ajouta : "... à apprendre". Ces mots les surprirent tous deux.

Lorsqu'il l'emmena hors de la caverne, elle ne lui opposa nulle résistance. Puis il vit une forme sombre se découper sur le ciel plus sombre encore. Un grognement grave, une odeur de sueur, et maintenant, dans la lumière qui sortait de l'entrée de la grotte, une petite tache noire se découpait sur une fourrure jaune. Il connaissait cette bête : un jaguar, provenant du Versant Forestier, se déplaçant de façon à attaquer !

Comme il préparait ses défenses, la femme parvint à se libérer de son bâillon. Il allait appeler à l'aide mais la stupeur l'arrêta car elle criait : "Arrière Naurax ! Ne lui fais aucun mal." La créature fit halte et grogna de frustration. Puis, au grand étonnement de Daclamitus, Naurax se détourna et disparut silencieusement dans l'obscurité.

L'arkhonte et la magicienne se dévisagèrent. "Vous avez l'intention de m'emmener à Tyr, je suppose," dit-elle calmement d'une voix de contralto. Il acquiesça de la tête, oubliant de la menacer du regard, ainsi qu'il sied à un ravisseur.

Sur le long chemin du retour à Tyr, Daclamitus interrogea la femme, qui lui donna le nom d'Averil. Il demanda : "Pourquoi m'avoir sauvé du jaguar ?

— Je tiens à mon sanctuaire, fit-elle. J'ai fait le vœu que nul être vivant n'y serait blessé si je pouvais l'empêcher. C'est là que je rassemble tout ce que j'aime."

Au cours du long trajet, il lui posa d'autres questions, et elle lui répondit avec franchise. De plus en plus, ses interrogations perdirent en hostilité et gagnèrent en profondeur. Il s'abreuva avidement à la fontaine de son savoir, apprenant tout d'abord la vérité sur la magie préservatrice, décidant ensuite, et avant la fin de la route, que les préceptes des préservateurs ne devaient pas périr.

Lorsqu'il gagna Tyr, Daclamitus trompa habilement ses subalternes et fit sortir Averil des salles de torture sans se faire repérer. Il falsifia des preuves de sa mort puis la cacha sous le nez même du roi-sorcier, dans une grotte secrète située dans les propres jardins de Kalak. Son cœur vit fleurir son amour pour Averil, son audacieuse consœur dans le défi qu'il lançait au Mal de ce monde.

Toutefois, Antrifos, l'observateur ambitieux, ne crut pas la nouvelle de la mort d'Averil. Comment se pouvait-il que le Sans Sommeil n'ait pu obtenir plus de renseignements que cette transcription douteuse le laissait percevoir ? "Non, pensa-t-il, il poursuit son projet." Et Antrifos continua à observer...

Astuces et intrigue

L'Alliance offre un moyen astucieux d'introduire des éléments d'intrigue ou d'accélérer la logistique. Ses mages et ses auxiliaires psionistes de haut niveau peuvent localiser par *clairvoyance* des PNJ dangereux ou utiles, fournir des éléments de sorts vitaux aux invocateurs de sorts, ou lancer des sorts de *téléportation* afin de vite faire parvenir les héros à destination.

À l'inverse, l'Alliance peut combattre les PJ dans la réalisation de tous leurs buts, pour des raisons impénétrables et propres à elle. Elle pourrait croire par erreur que les personnages-joueurs ont l'intention de nuire à un préservateur, ou qu'ils sont les agents des rois-sor-



ciers. L'opposition de l'Alliance peut s'avérer un bon moyen de retarder les PJ ou d'allonger l'aventure. Ensuite, quand l'imbroglio a enfin été démêlé, l'Alliance s'excuse et demande peut-être aux héros de découvrir et de détruire la source de la fausse information (un myrmiléon, sans aucun doute).

Les tabous : D'un autre côté, lorsque le scénario atteint son point culminant, évitez de faire surgir "la cavalerie de l'Alliance" du sommet d'une colline, chargeant baguettes magiques étincelantes en avant juste à temps pour sauver les infortunés PJ. Cela coupe l'herbe sous le pied aux héros et pousse les joueurs à se demander pourquoi ils se sont donnés la peine de jouer.

Evitez également de faire de l'Alliance une boutique magique proverbiale. Cette organisation secrète se battant pour survivre, elle ne peut se permettre de fournir un endroit commode où les aventuriers pourront s'arrêter et faire analyser ou vendre leurs trésors magiques.

Si les joueurs se reposent trop souvent et avec une trop grande suffisance sur leurs contacts de l'Alliance, essayez ce qui suit : une fois, alors qu'ils atteignent leur lieu de rendez-vous habituel, ils découvrent une ruine en cendres regorgeant de cadavres et d'arkhontes dissimulés à proximité, attendant d'attaquer toute personne faisant montre de curiosité. Le groupe d'aventuriers apprendra ainsi que la vie au sein de l'Alliance est tout aussi risquée que les autres styles de vie athasiens.

Les sources de missions

L'Alliance offre un excellent moyen de lancer les personnages-joueurs dans des aventures. En tant que membres d'une cellule, ils reçoivent des ordres mystérieux d'une direction invisible. En tant que personnes extérieures à l'Alliance, ils reçoivent un mystérieux visiteur au cours de la nuit, lequel leur propose d'exécuter une tâche périlleuse en échange d'une belle somme d'argent (cela implique que ledit visiteur, un des lieutenants de l'Alliance, ne peut se permettre de risquer des membres de l'organisation dans une mission pourtant nécessaire).

Adaptez cette méthode au style de vos joueurs. S'ils aiment les ambiances mystérieuses, leur visiteur ne prononcera pas une parole de plus. S'ils sont soupçonneux à l'égard des assignations mystérieuses, leur contact pourra s'avérer plus sociable.

L'Alliance verse rarement plus de la moitié d'une commission d'avance et paie souvent moins encore. Cela pourrait créer des problèmes lorsque les héros non-membres, ivres d'avoir réussi leur mission, voudront collecter leur dû. Leur employeur pourra avoir disparu ou avoir été exécuté !

N'utilisez cette astuce que si elle donne lieu à une autre aventure dont l'objet est de retrouver le mauvais payeur (ou de récupérer la commission). Sinon, les héros échaudés ne feront plus jamais confiance à l'Alliance.

Adversaire ?

Il ne sert généralement à rien de faire de l'Alliance l'ennemie des PJ, sauf si ceux-ci sont des profanateurs ou des arkhontes. Du fait de ses méthodes secrètes et de son impitoyable politique de représailles, les héros pourront, au premier abord (voire au deuxième ou au troisième) nourrir des soupçons à l'égard de l'Alliance. Mais les aventuriers et l'organisation poursuivent les mêmes buts. Faites votre possible pour gommer les malentendus et les désaccord. L'un comme l'autre, ils ont déjà assez d'ennemis véritables comme ça !

Toutefois, l'Alliance peut contrecarrer les aventuriers de deux façons constructives. En premier lieu, un joueur particulièrement fouineur pourrait suivre une piste plus vite que vous ne le souhaitez, menaçant d'annuler la surprise que vous gardiez en réserve pour plus tard. Dans ce cas, l'enquêteur pourra "accidentellement" interférer avec une mission de l'Alliance. Pour des raisons sans rapport avec les personnages, les préservateurs ont fait sauter la destination du héros ou ont temporairement dissimulé une source d'informations. Vont-ils expliquer la raison de ces agissements au personnage ? Evidemment non : pourquoi croyez-vous qu'ils se donnent le nom d'organisation "secrète" ?

Un autre type d'affrontement peut faire entrer l'Alliance dans la campagne de façon théâtrale. Le groupe des aventuriers rencontre un PNJ qui fuit une meute d'assassins de l'Alliance. Le PNJ implore leur aide. S'ils lui prêtent assistance, les héros se retrouvent face à la pleine puissance de l'Alliance. Néanmoins, comme le conflit évolue, les personnages devraient progressivement se rendre compte que le PNJ a quitté l'Alliance dans un dessein couard ou criminel, et que l'Alliance a de bonnes raisons de vouloir réduire le traître au silence.

Le temps nécessaire à l'éclaircissement de l'affaire devrait amener les héros et l'Alliance à un respect mutuel. Les joueurs prennent conscience du combat que

l'alliance livre à un monde implacable. En échange, et même si les héros ont aidé le traître à s'enfuir, l'organisation peut prendre leur ignorance en compte et leur accorder le pardon. Néanmoins, les héros devraient finir par apprendre qu'une autre bande de mages assassins a réduit le fugitif au silence.

Partir en campagne

Données démographiques

Combien de préservateurs vivent sur Athas ? Combien de profanateurs ? La réponse à ces questions détermine la taille et la puissance de l'Alliance et de ses ennemis.

Nombre de préservateurs : En arrière-plan de la campagne pour DARK SUN, dix à cinquante mille personnes vivent dans chacune des sept cités-États de la Région de Tyr. Seuls quelques-unes d'entre elles peuvent user de magie préservatrice ; rares, elles constituent moins de la moitié d'un pour-cent de la population.

Chacune des cités comporte près de 15 préservateurs très puissants (supérieurs au 8ème niveau), personnages-joueurs mis à part. Répartis entre les niveaux 9 et 20, ils dirigent l'Alliance. D'ordinaire, un ou deux magiciens de chaque type (préservateur et profanateur) tiennent le rôle d'agents indépendants et organisent leurs journées comme bon leur semble. Après tout, qui oserait leur commander d'agir différemment ? Les magiciens de niveau encore plus élevé, tel le "Très Grand", abandonnent généralement tout rapport avec les autres et quittent la cité comme ils s'élèvent vers l'état d'avangion.

En deçà de cette catégorie on trouve généralement entre 12 et 20 préservateurs accomplis (variant, disons, entre le 5ème et le 8ème niveau), les personnages-joueurs mis à part, cette fois encore. Les préservateurs de ce rang ont presque tous rejoint l'Alliance ou dissimulé leurs pouvoirs aux dirigeants de cette dernière.

Quant à l'échelon le plus faible, les étudiants en magie (entre le 1er et le 4ème niveau environ), les magiciens aguerris de l'Alliance ont près d'une douzaine d'apprentis en tout. Un nombre d'amateurs probablement équivalent étudie la magie préservatrice de bas niveau tout seul. Tous les apprentis et quelques amateurs font partie de l'Alliance. Les autres sont tenus à l'œil par cette dernière, mais certains débutants échappent à sa surveillance. "C'est comme si on essayait de compter toutes les abeilles d'un essaim", explique un de ses lieutenants.

Ce recensement implique qu'entre 40 et 60 préservateurs, personnages-joueurs non inclus, habitent une cité donnée. Si ce chiffre ne cadre pas avec votre campagne, ajustez-le. Une forte augmentation du nombre de mages de haut niveau rend la campagne riche en magie, prolifique en merveilles et en prodiges de haut niveau. Une réduction du nombre de magiciens établit un décor plus réaliste et décuple l'importance des PJ invocateurs de sorts. Cela peut également accroître le danger représenté par les populations hostiles : la rareté des magiciens amplifie la portée des hauts faits accomplis par les PJ.

Nombre de profanateurs : Dans les cités-États, les profanateurs sont plus nombreux que les préservateurs selon un rapport de trois contre cinq. Ils constituent un peu plus d'un pour-cent de la population citadine.

La répartition en niveaux des profanateurs est semblable à celle des préservateurs décrite ci-avant. Les 40 à 70 profanateurs de niveaux 9 et plus n'ont pas de mal à dissimuler leurs pouvoirs, mais l'Alliance locale connaît parfois leur identité. D'une façon ou d'une autre, ces profanateurs sont parvenus à un accord avec le roi-sorcier. En général, leur puissance est telle que l'Alliance marche sur des œufs.

Tous les profanateurs de rang inférieur (ils sont entre 40 et 100 à osciller entre les niveaux 5 à 8, et jusqu'au double à posséder un niveau inférieur au 5ème) dissimulent leurs facultés. Sinon, leurs ennemis les assiégeraient. Les profanateurs sont méfiants par nature et, contrairement aux préservateurs, ne prennent pas d'apprentis. Les profanateurs débutants découvrent parfois leurs capacités d'instinct ou par accident, ce qui se produit rarement chez les préservateurs.

Le ton de la campagne

Athas suggère des aventures bien différentes de celles des autres mondes médiévaux fantastiques. La dureté des conditions de vie interdit les grands complots politiques et les conflits impériaux s'étendant sur des continents entiers. Les héros qui aspirent à une puissance capable de bouleverser le monde sont rares, la majorité d'entre eux considérant simplement la survie comme une juste récompense.

La campagne athasienne exige un cadre plus réduit, semblable à celui des récits d'heroic fantasy classiques. Là, les héros parcourent le monde, changeant de situa-



tion au fur et à mesure de leurs déplacements. Ils pourraient commencer comme voleurs puis passer quelque temps au sein d'un gang de bandits. Lorsque tous les membres du gang périssent aux mains d'un monstre, les héros s'engagent dans une armée. Suite à une bataille titanesque dont ils s'avèrent les seuls survivants, ils dirigent une compagnie de mercenaires pendant quelques mois. Et ainsi de suite.

L'Alliance Voilée forme un cadre idéal pour ce style de campagne. Les méthodes impénétrables et la grande variété d'opérations de l'organisation peuvent conduire les PJ à presque n'importe quel type de contexte plausible. L'Alliance pourrait leur ordonner d'espionner les arkhontes, d'explorer des ruines, de se joindre à une caravane, ou de kidnapper le préservateur d'une tribu-esclave.

L'Alliance s'accorde bien avec l'ambiance d'une campagne athasienne car les personnages sont confrontés à un danger permanent. N'oubliez jamais l'aspect le plus important d'une campagne axée sur l'Alliance Voilée...

Le sceau du secret

Une mission est confiée aux personnages. Par qui ? Ils l'ignorent. Dans quel but ? Ils le découvriront peut-être. Peuvent-ils obtenir de l'aide ? Non. Le fait d'en parler, ne serait-ce qu'à un observateur occasionnel, risque de se traduire par des poursuites incessantes, leur arrestation et (au mieux) l'exil. S'ils réussissent, quelqu'un le saura-t-il ? Qui peut répondre ? S'ils en ont assez, peuvent-ils se retirer ? Non !

La saveur d'une campagne pour l'Alliance est différente de celle de la plupart des autres types d'aventures conçus pour AD&D. Mêmes les simples missions d'espionnage ou de renseignement des campagnes plus conventionnelles ont un but : les héros gagnent leur territoire natal ou s'évadent en traversant les lignes d'une bataille, puis se relâchent quelque peu. Sur Athas, les membres de l'Alliance Voilée ne peuvent jamais se détendre quand ils ne sont pas entre eux.

Cela vous paraît épuisant ? Vous avez raison. Ne laissez jamais vos joueurs oublier la nécessité du secret. S'ils en brisent le sceau, punissez leurs personnages en les confrontant aux conséquences de leur acte.

Doivent-ils garder le secret entre eux ? En toute logique, on peut s'attendre à ce qu'une organisation aussi secrète entretienne la paranoïa au sein de ses membres. Elle pourrait même les retourner les uns contre les autres en donnant des informations secrètes concernant un membre d'une cellule à un autre. Elle pourrait également demander à un membre de ne pas révéler un renseignement vital aux autres.

En pratique, ne laissez pas l'Alliance s'abaisser à de telles extrêmes. Cela porterait atteinte à la confiance que les joueurs ont entre eux, et celle-ci s'avère toujours difficile à rétablir. Un joueur pourra donner à ses compagnons des raisons de douter de lui, mais ne laissez pas un tel comportement mettre votre campagne en danger.

Les plaisirs secrets : Le secret entraîne autant de satisfaction que d'obstacles. Entre deux terribles épreuves, entretenez le sens de l'aventure des joueurs. Après tout, leur personnage fait partie d'une véritable organisation secrète, il a dont une identité secrète. Encouragez-les à faire des plaisanteries mystérieuses qui déconcertent les observateurs. Echangez des signaux avec un étranger situé à l'autre bout d'une salle bondée et découvrez l'émotion que la découverte d'un frère d'esprit procure, découvrez la grande valeur de leur noble cause. Biens joués, ces bénéfices devraient convaincre les PJ de se montrer plus secrets, ainsi qu'ils le feraient après avoir subi le raid meurtrier des arkhontes ou la folie furieuse d'une vindicte populaire.

Utilisez la méthode de la carotte et du bâton. N'hésitez pas à rappeler aux joueurs que les membres de l'Alliance doivent chercher à rester dans l'ombre... et celle-ci se fait rare sous l'impitoyable soleil rouge d'Athas.

"Lorsque la nuit d'été prend fin, le soleil se lève, semblable à une couronne de flammes hostiles, quittant l'immense abri des icebergs de grès inhospitaliers. Dans le désert, le jour n'apparaît pas progressivement, et il est midi en une heure. S'étendant tel un tyran sur le paysage aride, le soleil nous décoche une tourmente de traits incendiaires et ne diminue pas d'intensité avant la lointaine soirée... Lourde est cette chaleur vertigineuse sur le sommet de nos têtes ; les oreilles picotent avec une acuité tremblotante, une crépitation subtile semble-t-il, dans le panorama de verre de cette nature harcelée de soleil : les yeux clignotent sous la chaleur du sable, et l'abri des tentes offre peu de fraîcheur ; en laine peignée, ces dernières laissent filtrer les traits incendiaires de la lumière du soleil."

Charles M. Doughty,
Travels in Arabia Deserta (1888)



L'Alliance Voilée

par Allen Varney

Il existe peu de havres sûrs sur Athas, et les préservateurs en possèdent moins encore. L'Alliance Voilée demeure dans les recoins dissimulés des cités (l'atelier d'un potier, un crématorium, voire le sous-sol du palais d'un roi-sorcier), aidant et protégeant les préservateurs et leurs auxiliaires, s'opposant aux profanateurs. À Tyr, à Balic, à Draj, à Gulg, à Nibenay, à Raam et à Urik, il est possible de trouver protection contre les forces ténébreuses.

Ses membres préservent leur identité en recourant à un système de signaux de reconnaissance secret. Ceux qui cherchent à augmenter leurs rangs sont mis à l'épreuve : après avoir démontré la pureté de leurs intentions, ils subissent des tests qui, en cas d'échec, mènent à une mort horrible. En cas de succès, le candidat attend avec impatience de pouvoir vivre plusieurs années de périls et de conflits (dont les conséquences ne pourront jamais orner les pages d'un journal intime). Par ailleurs, nul ne quitte l'Alliance sans être victime de représailles. **L'Alliance Voilée** offre tous les renseignements dont les MD ont besoin pour concevoir des campagnes axées sur l'Alliance d'Athas. Parmi ces renseignements on compte : les cinq desseins, des éléments d'intrigue propres à chaque Alliance, les signaux de reconnaissance et les plans de divers quartiers généraux. Toutes les caractéristiques nécessaires pour lancer à l'Alliance des défis primordiaux et saisissants sur le monde impitoyable d'Athas vous sont à présent révélées.

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147
USA



TSR Ltd.
120 Church End,
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom





Accessoire de jeu officiel